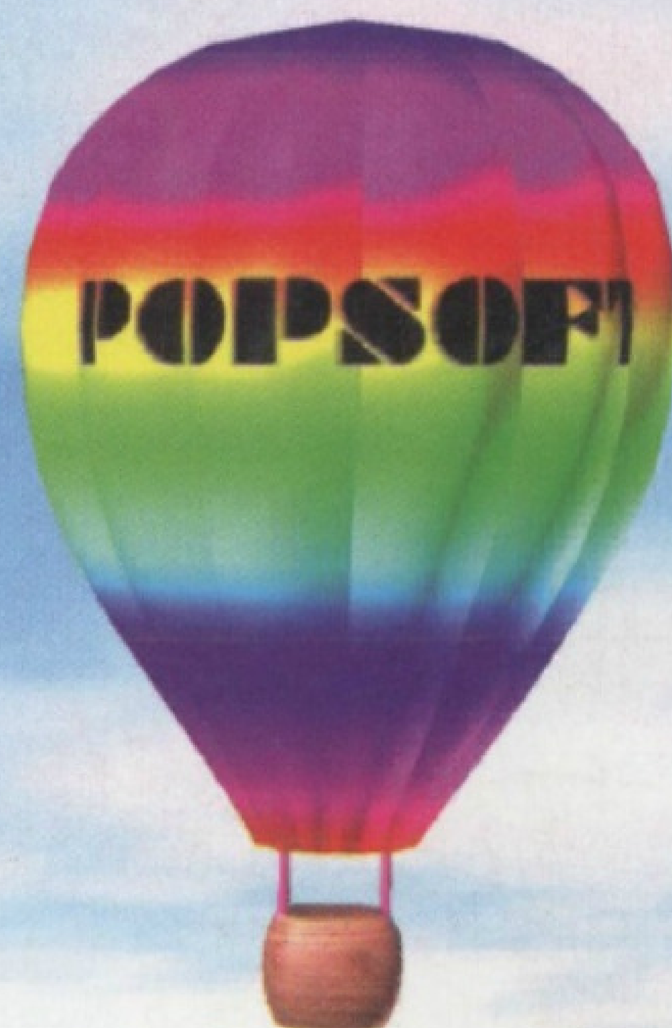
大众软件

Popsoft
1998
1
（总第30期）

- Linux的历史与发展
- 视频播放软件专辑
- 凡尔赛之宫廷疑云
- 帝国时代
- 黑暗王朝







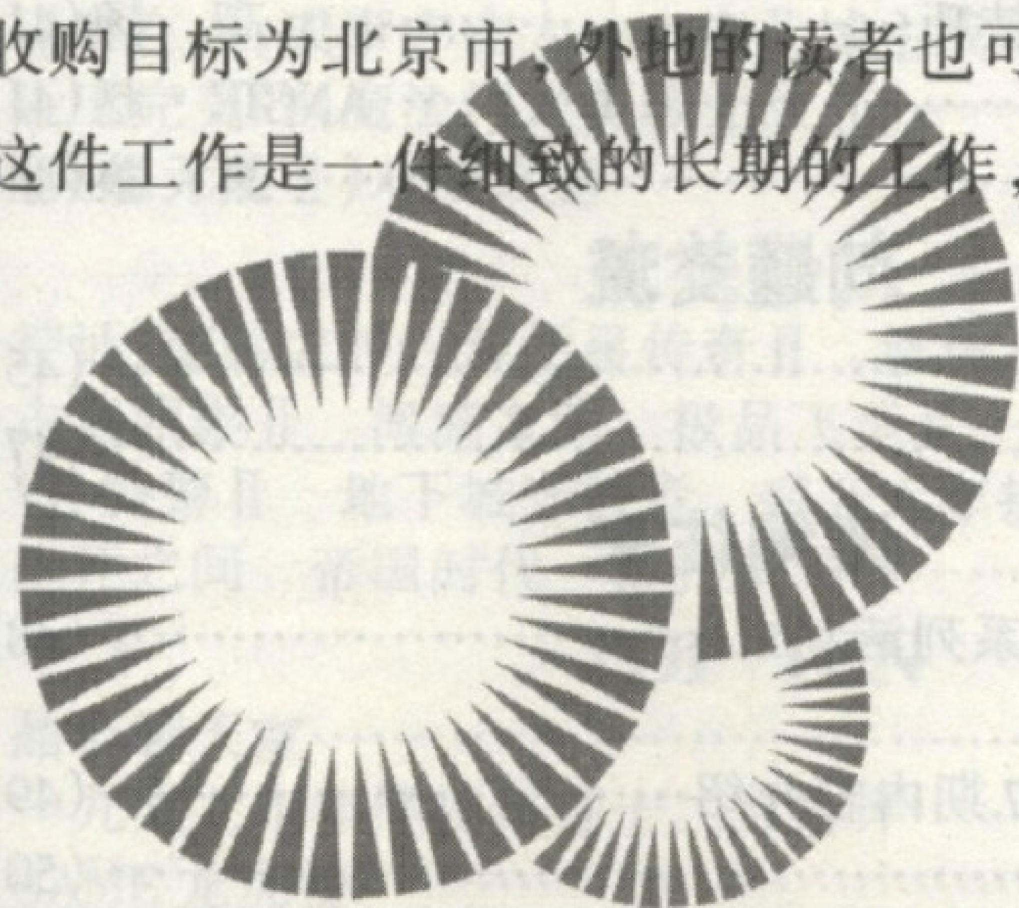
编辑部报告

新的一年开始了,辞旧迎新的工作在编辑部也陆续的开展。各个栏目基本上都有小的修正和变动,对于杂志,编辑部还将坚持走读者路线,努力贴近读者,栏目的开设或关闭都将以读者的需求为准绳。

为了让读者朋友们更多的参与到办刊中来,更好的读刊、用刊,今年编辑部和读者服务部将联手策划第三届大众软件奖的系列活动,力求把活动办得更为丰富多彩、奖品更丰厚、活动更精彩、参加人数更多。本期所举办的征文活动,希望大家畅所欲言,各抒己见,踊跃参加。详细情况请密切注视各期读编往来栏目,大奖、小奖不容错过。

前一阵子北京市搞了一个捐赠闲置旧衣物的活动,以帮助贫困地区的家庭过冬,编辑部也捐了好几纸箱的过冬衣物。由此而想到是否可以把读者朋友们手头的旧电脑收集起来,由大众软件杂志社出面,把这些旧电脑捐赠给贫困地区的学校或其他教育机构,让贫困地区的孩子们也可以学电脑。这个想法报到中国科协,与科协领导的计划不谋而合。

经科协领导研究决定,收购旧电脑的工作就交由我们来做。我们的构思是这样的,在12期的58页有个《闲置电脑及配件的调查表》,家有闲置设备愿意转让的,请填写这表寄给我们。类似的表本期62页还将刊发一次,您只需填一张就够了,愿意捐赠的请在表上注明。我们将根据您的回函进行处理。因为是第一次搞这样捐赠收购活动,本次的收购目标为北京市,外地的读者也可将调查表寄回,收购以整机为主,配件也可考虑。这件工作是一件细致的长期的工作,一方面为闲置的旧电脑找出路,另一方面,希望能为贫困地区电脑教学设备长期稳定的提供一种途径,虽然杯水车薪,但愚公移山的精神不妨一学。我们希望提供旧电脑设备的读者能保证设备的可用性,提出您认为合适的收购价,也希望有热心公益活动的厂家同我们共襄盛举,一起来做这件利国利民的事。



主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：边晓春
副 社 长：高庆生　刘贫和（常务）
主　　编：孙月湘
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁丰纲（主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
美术编辑：邹屹
封面设计：宋爱军
广 告 部：徐欢
发 行 部：陈志刚（主任）　王丽
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利（总经理）
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：北京报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：82-726（月刊）　82-727（光盘）
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
电　　话：(010)67150984、67150985
202（广告部）、203（编辑部）
(010)67150881（发行部）
(010)67139820（邮发部）
传　　真：(010)67150983
E-mail：popsoft@netchina.com.cn
出版日期：1998年1月1日
定 阅 价：人民币6.00元
零 售 价：人民币6.50元
港币16.10元
美元6.4元

软盘目录

（总第30期）

目　次

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

应用心得

问题交流

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1998 年 1 月(总第 30)期

下期要目

上期要目

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民　侯　毅
陆　强　罗　曜　陈　雷　李　靖
赫　闻　蔡　旋　玄狐小组

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂



新一代 VCD 3.0 技术登场

以爱多为首的 50 多家 VCD 厂商在深圳举行了"VCD 3.0 解码器和配套光盘订货会"。厂商们决定在 1998 年推出使用 VCD 3.0 版本的 VCD 播放机，这势必会给现在如火如荼的 VCD 机市场再加一把柴火。为配合 VCD 3.0 机，雷石世纪科技公司推出了《雷石家庭美食》VCD 3.0 光盘。这种光盘不仅存储了播放用的数据，还存放了 AUTORUN.EXE、VCD 3.0 Kernel 等程序，因而在 VCD 3.0 机上能实现比 VCD 2.0 节目更强的交互能力和控制能力，完成教育、游戏等要求更高、更灵活的任务。由于 VCD 3.0 比 2.0 版本只是采用了新的解码器，没有增加成本，估计它将在明后年取代 VCD 2.0 机。

CUC Software 访问奥美

1997 年 11 月 3 日，美国业界出版商 CUC Software 集团财务总监兼高级副总裁 JACK ALLEWAERT 对奥美电子（武汉）有限公司进行建设性访问和业务考察。当日下午，JACK 先生在奥美公司总经理张曙波等人的陪同下，到武汉市著名的育才小学和其它几所中小学参观，对 DAVIDSON 系列娱教软件在中国学校、政府部门的试点推广工程进行了实地考察。考察后的结果令 JACK 先生非常满意，他强调 CUC Software 将与奥美电子进一步长期的合作下去，共同开拓中国的游戏软件和娱教软件市场。

CUC Software 是最近成立的一个软件发行公司，旗下包括以制作冒险游戏闻名的 Sierra、制作《暗黑破坏神》的 BLIZZARD(暴雪)、以制作娱教软件在欧美享有盛誉 DAVIDSON(代威盛)、制作模拟、赛车游戏的领路人 DYNAMIX 和 PAPYRNS，还有 IMPRESSION、VALVE 等众多的著名游戏制作公司。目前，CUC Software 是美国游戏业界实力第一的出版商，其市场占有率为 18.7%。

精工爱普生进行有奖促销

继精工爱普生公司于 1997 年 9 月 2 日举办"97 新产品发布会"，隆重推出 EPSON Stylus 系列彩色喷墨打印机等具有世界顶尖水平的最新产品之后，EPSON 于 1997 年 11 月 20 日开始举行奖品总额达 200 万元的打印机有奖促销活动，作为精工爱普生公司回报广大用户的一片真诚。这次有奖促销活动主要针对 EPSON 和 SEIKO 新一代的主力机型 EPSON Stylus COLOR 400 彩色喷墨打印机和 EPSON LQ1600K Ⅲ针式打印机，奖品包括数码相机、石英表等高科技产品。

在有奖促销活动发布的同时，EPSON 还举行了《开心妙妙贴》、《朱茵七彩梦幻世界》和 CorelDraw 捆绑软件的发布，这些软件将同彩色喷墨打印机捆绑销售，帮助用户发挥彩色打印机优异的性能。

友立推出 MediaStudio Pro 简体中文版

台湾友立资讯股份有限公司（Ulead）与和它的总代理奥伟德电子科技有限公司于 1997 年 11 月 27 日在北京新世纪饭店共同举办了新产品发布会。电子工业部计算机司副司长陈冲先生及国家教委电教办的有关领导出席了发布会并作了讲话。

在这次发布会上，友产资讯推出了专业视频编辑软件 MediaStudio Pro 5.01 简体中文版和其它一系列多媒体软件。MediaStudio Pro 5.01 简体中文版不仅在其原来的 2.5 版本上有了重大的技术突破和功能增强，而且从内核到外围菜单都做了彻底的汉化，使得中文文字能做到真正的无损叠加，成为国内第一个中文版的数字非线性视频编辑专业软件。同时推出的还有相片处理及多类卡片制作软件 iPhotoExpress 1.1 简体中文版《我形我速》、简单易用的三维文字特技生成软件 COOL 3D 和专业图像处理软件 PhotoImpact 3.0 简体中文版。

作为德国 miro 公司在中国的授权代表处，奥伟德电子科技有限公司也宣布今后 miroVIDEO DC30 和其它视频采集、处理产品中将捆绑 MediaStudio Pro 5.01 简体中文版、PhotoImpact LE 和 COOL 3D，为中国客户提供一个完整的中文专业视频编辑解决方案。

中科多媒体举办"97'MGA 游戏大赛"

中科多媒体公司于 12 月 1 日至 31 日在北京、上海、南京、武汉、成都、沈阳、郑州、杭州和西安九大城市举办了"97' MGA 游戏大赛"。本次活动使用的电脑均采用 MGA Mystique 图形加速卡，选用游戏《摩托英豪》进行比赛，让参赛选手真正体验一下驾驶摩托风驰电掣的感觉。凭借 MGA Mystique 优秀的 2D 和 3D 图形加速性能，它将逼真的画面展现在观众的面前。冠军将获得"97 年度总冠军"的殊荣和丰厚的奖品。

'98 第四届国际多媒体技术与应用展览会召开

为进一步促进我国多媒体技术的发展，加强国内企业同国际著名计算机公司之间的技术交流与合作，建立具有自主知识产权的技术，促进我国多媒体技术与应用的水平跟上世界发展的步伐，提高我国的信息化水平，建立具有我国特点的多媒体技术产业。国家经贸委将于 1998 年 4 月 23 日至 4 月 27 日在北京国际会议中

心举办'98(第四届)国际多媒体技术与应用展览会。

本届展览会将展示国内外多媒体技术的最新成就，展览面积将达7000多平米，参展商预计150家以上，展示的内容将在前几届的基础上更加丰富。除了采用传统的展场展示外，组委会将在展览会期间举办98中国多媒体战略研讨会、多媒体产品技术交流会、中国交流合作洽谈会等一系列活动。

'98第五届北京家用电脑及软件展览会即将开幕

由中国电子进出口总公司和北京市海淀区商会科技计算机商会主办、北京市海淀区商会科技计算机商会和中国电子国际展览广告公司承办的'98第五届北京家用电脑及软件展览会即将于1998年1月16日至20日在北京中国国际展览中心举行。

《大众软件》杂志社、大合电子技术公司、讯和科技有限公司、大恒创新技术有限公司、清华大学出版社、大通通译研究所等数十家软件开发商和电脑零售商将参加此次展会。

97'部分国产原创娱乐软件的回顾与研讨

为了支持国产娱乐软件的创作开发、展示国产娱乐软件的制作水平、征询广大读者对国产娱乐软件的看法和建议，大众软件读者服务部与国内部分厂家于1998年1月10日至2月28日期间，开展"97年部分国产原创娱乐软件的回顾与研讨"活动。活动期间，凡购买或已经购买，下列软件的朋友，均可发表自己的看法，有关活动的具体参加办法和奖励办法，1月10号起到所在城市的大众件读者服务部及各软件专卖店咨询。

参与本次活动的产品有(按上市先后为序)《剑侠情缘》(金山公司)、《生死之间》(立地公司)、《水浒英雄传》(腾图公司)、《火狐狸》(腾图公司)、《天惑》(大恒公司)、《八一战鹰》(金盘—兴宏达)、《赤壁》(前导公司)、《神龙少年》(惠软公司)、《长征》(金盘—兴宏达)。欢迎支持国产原创软件产品的读者涌跃参加本次活动，凡参加本次活动的读者，大部分可获得"第三届大众软件奖"奖券一张，有些读者还可获得厂家的各种奖励。

微软发布FrontPage 98

1997年11月13日，微软(中国)有限公司在北京发布了FrontPage 98，并宣布将和《计算机世界》报社联合宣布将于近期举办网上FrontPage大奖赛，包括有奖问答、有奖征文、Web站点创作比赛等几个部分。

FrontPage 98是功能全面的Web站点创建与管理软件包，可以全面支持IE 4.0和Office等应用程序，实现了无缝集成，具有强大的跨平台性。它内置了图形处理技术和智能化的设计助手，用户可以无需编程；具有编辑工具Microsoft Image Composer、动画编辑工具Microsoft GIF Animator和2000多个图象剪辑，可以在网页中添加动态图象；支持动态Web技术和浏览器插件；支持多种数据库和Active Server Pages，用户可以在Web站点中动态访问数据库。另外，FrontPage98还具有灵活的远程协同编辑功能，可以多人同时在远程或本地合作创作及管理站点。

IE 4.0声势逼人

微软的IE 4.0自发行正式版后声势直逼网景，预计在今年中可望追上网景。虽然目前网景的浏览器在市场上仍有极大的占有率，占据领导地位，但著名的市场调研公司Dataquest却预测形式将会发生变化。Dataquest表示，网景花了三年时间开拓出来的浏览器市场，如今将会受到来自微软的强大挑战。Netscape的浏览器在1997年第三季度占据市场份额为57.6%，微软的IE 4.0则为39.4%。

创通推出PCI声卡

创通在Comdex大展上展示了使用EMU10K1芯片的的Dubbed Sound Blaster Live。目前Sound Blaster AWE64使用的EMU8000芯片，只能达到32位的标准，而EMU10K1集成了EMU Darwin硬盘记录数码音频技术和Emnlator IV抽样采集功能，可以达到64位采样效果。它能将64位音切分成64个独立的音频通道分配给WAV文件，使回放效果达到20位分辨率下的48 MHz采样率。Sound Blaster Live使用PCI接口，支持微软的DirectSound技术。

Intel发展3D技术

在Comdex大展中Intel展示它的3D加速卡样品i740。这是一块AGP显示卡，支持3D加速，卡上集成了4兆高速显存。通过3D Winbench98的测试，这块芯片所塑造的图形效果极为惊人。这块芯片使用技术来源于一年前和洛克希德签订协议后得到的高档3D技术。

《黑暗王朝》销售破记录

Activision表示该公司发行的游戏《黑暗王朝》(Dark Reign)已打破了该公司的游戏全球销量记录。根据统计，该游戏居游戏排行榜上名列第四位，在58个国家和地区发行了四种语言的版本，卖出了40多万套。

美国电脑出口受到限制

美国电脑行业请求克林顿政府停止对大型计算机的出口管制。在1997年上半年，几家美国公司将大型计算机销售给俄国和中国，以致美国国会对此做出强制性的出口禁令。但电脑业界却认为，这样做的结果将使美国人民丧失相当多的工作机会。包括IBM和Intel在内的业界代表们，联合起来促请克林顿总统重新再考虑这项禁令。

网上驾校开张

ThrustMaster和Sierra–Online合作开办了一家网上驾驶学校，使你利用PC也能学会开汽车。这个称为《驾驶员培训98豪华版》的软件集成了TbrustMaster的GrandPriX1赛车模拟游戏和Sierra开发的《驾校98》培训程序。后者为初学者提供了模拟驾驶经验，并帮助用户熟识各种交通法规。

UNIX的历史与发展

搜集整理/北京 李朋

说起PC的操作系统，各位是否首先想到的就是Microsoft和它的Windows 95呢？其实，除了DOS、Windows 95、Windows NT以外，PC还可以使用其它许多操作系统。可是，您对各种应用软件、娱乐软件可以有颇多的选择，但在操作系统上实在是没有多少选择余地。现在微软已经控制了90%以上的个人电脑操作系统市场，没有哪个公司能够在这方面和它竞争。所以我们只好忍受Windows 95的不稳定，因为根本没有其它选择。IBM的OS/2空有优秀的性能，用户却寥寥无几。APPLE的MacOS确实好用，但完成PC版的移植不知要到何年何月。那么，就没有什么系统可以和它竞争了吗？有，答案就是UNIX。

一、UNIX的历史

PC上应用最广泛的DOS因为设计之初的思想，有诸多不足。从出现386以来，DOS根本无法发挥硬件的优点，所以才出现了Windows、Windows 95和Windows NT等操作系统。其实，早在Windows出现以前就存在的UNIX具有众多Windows NT都无法比拟的功能。

1968年，AT&T的Bell实验室的Ken Thompson等人尝试着为GE645电脑开发了一套叫做Multics的分时操作系统，后来又进一步将它完善并移植到PDP-7小型机上。1970年，Brian Kernighan替这个双人多工操作系统取名为UNICS(UNiplexedInformation and Computing System)。由于ICS的发音近似于IX，所有它又被叫成了UNIX。最初的UNIX版本是用汇编语言写成的，后来由于要移植到PDP-11/20上去，又以C语言重新改写，这就导致了C语言的开发。这以后，UNIX一直在AT&T内部使用。直到1973年，第四版的UNIX和它的源代码被送到哥伦比亚等大学去使用，但这些大学不能将程序提供给第三方。1975年推出的第六版UNIX被Bell实验室以授权(Licence)方式提供给商界和政府机构使用。AT&T虽然因授权而收取费用，但并不负责售后服务，他们同时提供源代码供用户自己解决问题。1977年，Interactive System Co(现已被Sun收购)取得了AT&T的出售许可，UNIX才真正成为一个有厂商支持的商业产品。由于UNIX在开发之初就被设计成核心与硬件无关，本身又是以C语言写成，很便于移植到其它系统上，所以它陆续被移植到Interdata 8/32、Interdata 7/32、VM/730等电脑上。1977年，加州大学柏克利分校以第六版为基础，开发出经自己修改过的BSD UNIX系列，开始对外发行。从此UNIX被分成了两个版本，直到1992年柏克利不再发展UNIX为止，BSD UNIX最后的版本是4.4BSD。

这以后UNIX被移植到多种多样的电脑上。但只要是新版UNIX使用了AT&T或BSD UNIX的部分源代码，就要向它们付费。直至Whitesmiths公司将UNIX的核心重新写了一遍，但将程序中的函数名称、排列方式调整到与UNIX一致，开发出了第一个类UNIX(UNIX CLONES)产品IDRIS。这些类UNIX系统除了不能使用UNIX商标和源代码以外，能够和真正的UNIX系统保持程序互换性，在它们下面开发的程序不用或只要稍做修改就可以在其它类UNIX系统下运行。所以我们现在一说起UNIX指的不一定是AT&T的那个，而是泛指全部类UNIX系统。

这以后几年，AT&T又推出了System Ⅲ、System Ⅳ、System Ⅴ、System Ⅴ R2(R2表示Release 2)、System Ⅴ R3、System Ⅴ R4等版本。最后一版UNIX System Ⅴ R4开

始引进了 BSD UNIX 的特色，将 UNIX System Ⅴ和 BSD UNIX 4.2 融合在了一起。

UNIX 一直是 AT&T 的注册商标，属于 AT&T 的子公司 USL，直到 1993 年 AT&T 把 USL 卖给了 Novell。也许是 Novell 主推自己的 Netware 而忽视 UNIX，到 1994 年 Novell 居然放弃了 UNIX 这个商标，把它授给了英国的 X/Open 标准组织。于是所有符合 X/Open 所制定规格的操作系统都可以冠上 UNIX 的名称了，不过 Novell 仍持有 UNIX 源代码的著作权。

1981 年 IBM 个人电脑出现了。两年后 PC 版本的 UNIX 也跟着推出。这以后，UNIX 也出现在 Macintosh、Atari ST 等个人电脑和各种工作站、小型机和大型机上。由于 C 语言和 Internet(这两个技术和 UNIX 都有不可分割的联系）的流行，UNIX 广泛为大中型公司所使用。现在流行的除了 UNIX System Ⅴ 4.2 和 UNIX 4.4BSD 外还有 UNIXWare、SCO UNIX、SCO XENIX、SGI IRIX、SunOS、DEC Ultrix、Dell UNIX、IBM AIX、NeXTstep、MINIX 等多种版本，运行于 x86、PowerPC、HP 9000/ 300、Sparc、RS6000、SGI 工作站等多种平台，甚至 Windows NT 都和它有瓜葛。

到了这个地步，这些 UNIX 系统越来越难以相容。于是一些厂商成立了非赢利性的组织/ usr/ group，在 1984 年制定了一套标准操作系统接口。1986 年 IEEE 以此为基础推出了 IEEE P1003 标准 POSIX(Portable Operating System Interface)，定义了一套开放系统(Open System)。虽然 X/ Open 在制定 X Windows 标准的同时定义了 XPG3 标准，AT&T 也有自己的标准 SVID，但 POSIX 依然是最权威的标准，甚至 Windows NT 都符合这个标准。

许多需要使用网络的专业用户在单位使用的是高档工作站和 UNIX 操作系统，所以也希望在家里能使用 UNIX。可是 SCO UNIX 等系统虽然能在 PC 上使用，但价格昂贵、要求配置高、使用复杂、驱动程序少，对个人用户而言实在是可望而不可及。于是这些身为编程高手的专家们干脆自己动手开发，就出现了这些专为 PC 设计的类 UNIX 操作系统，其中就包括 FreeBSD、GNU HURD、Linux 等免费版本。

二、Linux 的出现

1991 年 4 月，芬兰人 Linus Benedict Torvalds 根据可以在低档机上使用的 MINIX 设计了一个系统核心 Linux 0.01，但没有使用任何 MINIX 或 UNIX 的源代码。通过 USENET，他宣布这是一个免费的系统，主要在 x86 电脑上使用，希望大家一起来将它完善，并将源代码放到了芬兰的 FTP 站点上。本来他想称这个系统为 freax，可是 FTP 的工作人员认为这是 Linus 的 MINIX，就用 Linux 这个子目录来存放，于是它就成了 Linux。这时的 Linux 只有核心程序，还不能称为完整的系统。不过由于许多专业用户自发地开发它的应用程序，并借助 Internet 拿出来让大家一起修改，所以它的周边程序越来越多。

Linux 要求配置很低，支持众多的 PC 周边设备，并且这样一个功能强大的软件完全免费，其源代码是完全公开的，任何人都能拿来使用。说到这里，各位可能怀疑这个免费后面是不是隐藏着什么？作者怎么会心甘情愿把它拿出来而分文不取呢？其实，它代表着软件开发的另一种概念：那就是基于 GNU 的版权制度。

版权是为了保护作者应有利益而设立的制度，但时至今日它却对科技的发展造成了一定的阻碍。例如宏病毒一度猖獗，就是因为微软没有将 WORD 的格式公开，杀毒软件的制作者只好自己去钻研 OLE 结构。还有最近 SEGA 居然将已经被其它厂商广泛应用的视点变换技术注册，这无疑会使整个赛车游戏的水平下降。Intel 为了保住自己的霸主地位，建立了一个个不许其它厂商使用的硬件规范，造成众多开发者并不是为了提升技术而是为了兼容性而耗费资金和时间。这样做造成了科研发展的混乱和垄断。为了改变这种状况，Richard M. Stallman 在 1984 年创立了以生产免费软件为目的的组织——Free Software Foundation(免费软件基金会，简称 FSF)。他认为各个软件公司为了自己的利益不公开源代码会阻碍人类文明的发展，一个真正好的软件是为了替人解决问题，应该散发给需要的人。他开展了一个叫做 GNU 的计划，第一套软件就是 GNU Emacs。任何人都能免费拿到这个软件和它的源代码，于是许多人自发地修改这套软件，为它增加功能。为了明确 GNU 的规范，Stallman 发表了 GNU General Public License 和 GNU Library General Public License 授权声明。根据这些声明，所有的 GNU 软件都可以被任何人分送、出售、复制和修改，但必须提供程序源代码 (source code) 或者让使用者知道从何处可以得到源代码。但不论免费或者收费，任何得到这些软件的使用者都有和提供者同样的权利，可以将它们赠送和出售。任何人都不能因为修改了这些软件而将它们据为己有。由于这个授权，GNU 软件像滚雪球一样越来越多，功能越来越强。当然，这样做也有不良的效果，如果开发商的利润减少，那么就没有人愿意真正开发软件了，毕竟人还是要吃饭的。不过随着 In-

ternet 的盛行，人们越来越容易得到各种各样的软件，而且大多只为一时之需，用完之后根本不会再看一眼，一个软件的使用寿命大大缩短。在这种情况下，传统的电子出版行业应该作出相应的调整。

Linux 核心程序的著作权归 Linus 本人所有，其它应用程序归各自的作者所有，但按照 GNU 授权，任何人都可以采取收费或非收费方式来发行 Linux，并在符合该授权的规范下做修改。这样就有了一大批的免费程序移植到了 Linux 上，包括 GNU Emacs、TeX、XFree86 等经典软件。由于源代码是公开的，任何一个使用 Linux 的人在添置了新硬件后都能自己编写驱动程序，所以 Linux 对新硬件的支持甚至超过了许多专业 UNIX 系统。Linux 的成功没有 Internet 是不可能的，因为 Linux 实际上是世界各地众多程序师们共同开发的结果。

现在的 Linux 经过数次改版（包括核心的升级和周边程序的升级）已经发展成了一个遵循 POSIX 标准的纯32位多工操作系统，可以兼容于 System V 和 BSD UNIX 等 UNIX 系统，对于其它版本的 UNIX 只要将源代码在 Linux 下重新编译就可以使用；内置 TCP/IP 协议可以直接连入 Internet，作为服务器和终端使用；内置了 JAVA 解释器，可直接运行 JAVA 字节代码；具备程序语言开发、文字编辑和排版、数据库处理等能力；提供 X Windows 的图形界面；主要用于 x86 系列、4 兆以上内存的电脑（但也有支持 Alpha 和 PowerPC 的版本），支持 VESA、PCI 的协议和声卡、光驱等多媒体设备。就性能上来说，它并不弱于 Windows 95 甚至是 Windows NT，更远超过 DOS，而且靠仿真程序它也能运行 DOS 和 Windows 的程序。它有成百上千的各类应用程序和游戏供使用，其中也有商业公司开发的赢利性软件。最可贵的是，它是一个真正的 UNIX 系统，可以供专业用户和想学 UNIX 的人在自己的个人电脑上使用。Linux 是一个非常灵活的系统，也是一个非常难用的系统（对用惯 Windows 的用户而言），想要驯服 Linux，您必须熟悉编程，因为没有人有义务会为您提供技术支援，除了和其他用户交流之外，您必须要自己解决自己的问题。

三、X Windows

X Windows 是一套用于 UNIX 的具有极大可携性(portable)、对彩色掌握的多样性和网络之间的操作透明性（operate transparently）的分布式处理窗口系统(Window System)。它和微软的 Windows 系列工作原理并不相同，不过两者都使用图形界面和窗口技术，从外表看来有那么一点点相似。就像 Windows 对于 DOS 的地位一样，X Windows 一改 UNIX 单调的文本介面，提供了一个友善的图形用户界面。

1984 年在麻省理工学院(MIT)电脑科学研究室工作的 Bob Scheifler 正在发展分布式系统（Distributed System），DEC 公司的 Jim Gettys 也在麻省理工学院进行 Athena 计划的一部分。两者都需要一套在 UNIX 系统上使用的图形界面，因此两者开始合作研制 X Windows。他们从斯坦弗大学(Stanford)得到了一套叫做 W 的实验性系统，以此为基础进行开发，当发展到了和原先系统有明显区别时，他们把这个新系统叫做 X。1986 年 1 月，DEC 推出了第一套商业化的 X Windows 产品 VAXstation－II/GPX。

1987 年，MIT 发行了 X Windows 的第 11 个版本，并成了非赢利性组织 X 协会来发展及控制 X Windows 标准。所以现在的 X Windows 并不完全是一个软件，而是一个协定（protocal），定义了一个系统所必须具备的功能。任何系统能满足这个协定及符合 X 协会其它的规范，便可称为 X Windows，它的源代码公开。其后，AT&T 和 Sun 结盟成立了的 UI，定制了 Openlook 标准，OSF 也以 OS/2 的 PM 为基础制定了 Motif 。其中 Openlook 标准是免费的，Motif 要付费才能使用。这些协议并不冲突，因为 X Windows 具有强大的与设备无关结构性，它提供了一组网络通信协议，任何硬件只要提供 X 协定，便可以执行应用程序显示一群包含图文的窗口，不需重新编译和连结。这种与设备无关的特性使只要是根据 X Windows 标准所开发的应用程序均可在不同的环境下使用。所有根据不同协议制作的 X Windows 外表虽然不同，但应用程序可以互换，虽然它们在不同的 X Windows 上使用时外表也不一样。这使 X Windows 成为一个工业标准，出现了 SunView、NeWs、Xfree86 等许多版本，被移植到 DEC Ultrix、SunOS 等系统上，可以在 DEC、IBM、HP、Sun、PC 等多种电脑上使用。

Linux 上最常使用的 X Windows——Xfree86 是 MIT X11R5 的移植版，使用 Openlook 窗口管理系统 olvwm、olwm 和 twm，所以 Xfree86 是免费的。虽然也有 Linux 版的窗口管理软件 Motif，但必须要花钱购买。Xfree86 支持大部分 PC 显示卡的单色模式和彩色模式，但不一定支持它们的 Windows 加速特性。但有许多 Linux 软件（例如 xview、中文平台）必须在 X Windows 下使用，所以最好还是装上一套。

（下转 12 页）



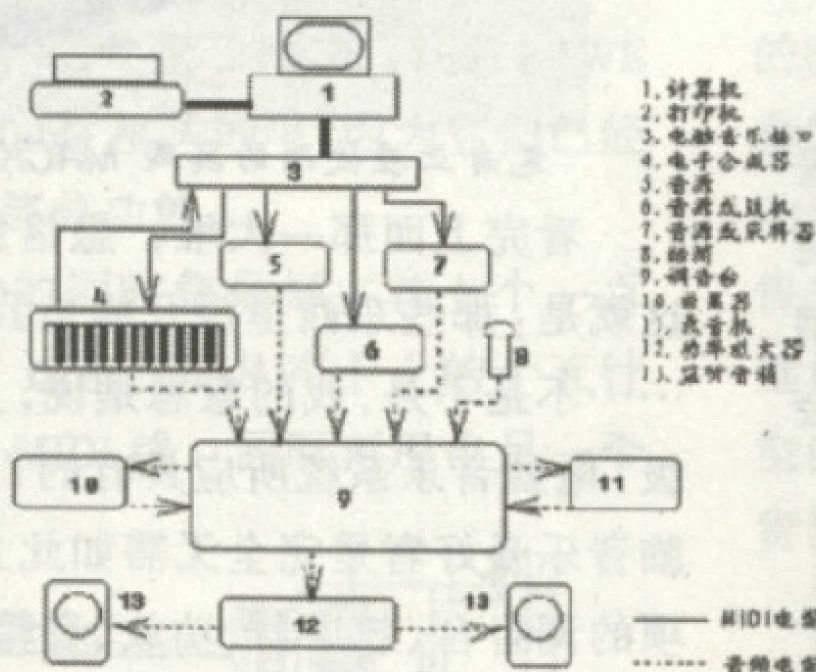
触"电"的音乐——漫谈音乐与电脑（七）

北京 白勺

十、组建自己的电脑音乐系统

《触"电"的音乐》已经连载好几期了。在这几个月中，我们已经对"电脑音乐"这个概念有了一个大致的了解。前一段时间，不断有热心读者发电子函件来对我紧抓各种"概念"和"标准"大肆介绍表示不满（这可都是基础啊！），强烈要求我介绍一些"实用"的东西，例如怎样建立一个自己的电脑音乐系统、音乐软件的具体操作方法、如何作曲编曲等等（这也未免太瞧得起在下了吧？）。甚至有人威胁说，如果再不写这些东西就要对我……无论如何，从这一期起，咱们的电脑音乐之旅进入"实战篇"了，我将对大家感兴趣的问题逐一进行介绍，但是请不要忘记您手里拿着的是一本《大众软件》杂志，如果真的要学作曲的话，还是到音乐学院来跟我作同学吧！

要想玩电脑音乐，自己一定得有一个电脑音乐系统才够过瘾。这个系统嘛，说大可大，几十上百万的专业音乐工作室也大都是以电脑为中心；说小可小，一台 PC 加块声卡也能充充"电脑音乐"的"胖子"。对于一般的爱好者来说，不计电脑的话，投资几千元就能达到相当令人满意的水准了。



说到这里，我们不妨也先来看一看那些用来制作电影、电视剧配乐和 CD、盒带的专业级电脑音乐系统是如何构成的，然后我们再根据自己的需要把它"缩而小之"不就成为自己的可以拥有的东西了吗？

通常，一个完整的电脑音乐系统主要是由如下的一些设备构成的：计算机、电脑音乐接口、电子合成器及音源采样器等电子乐器、调音台、效果器、功率放大器、监听音箱、录音机和打印机等。

（一）计算机

不用说了，人类二十世纪最伟大的发明。计算机加上音乐软件是电脑音乐系统的灵魂。无论是对于音乐的记录、编辑和播放，还是对于电子乐器等周边设备的控制，都是依靠计算机来进行的。另外，无论是进行乐谱打印还是利用电脑音乐系统来完成音乐教育工作，计算机都是不可缺少的。现在，由于许多主要的音乐软件都是在 Windows 操作系统中运行，对计算机的内存和运算速度都有一定的要求，因此电脑音乐系统中的计算机通常应该选用 486 或是档次比它更高的机型，内存最好大于 16 兆。

（二）电脑音乐接口

电脑音乐接口是电脑与电子乐器沟通的桥梁，其实一般我们所说的 MIDI 就应该是指它。在电脑音乐系统中，音乐接口是不太起眼的一个设备，但它的作用却十分重要。且不说没有它就构不成电脑音乐系统，就是它的传送速度太慢或是输出通道太少，也会直接影响到电脑音乐系统的整体工作效率。

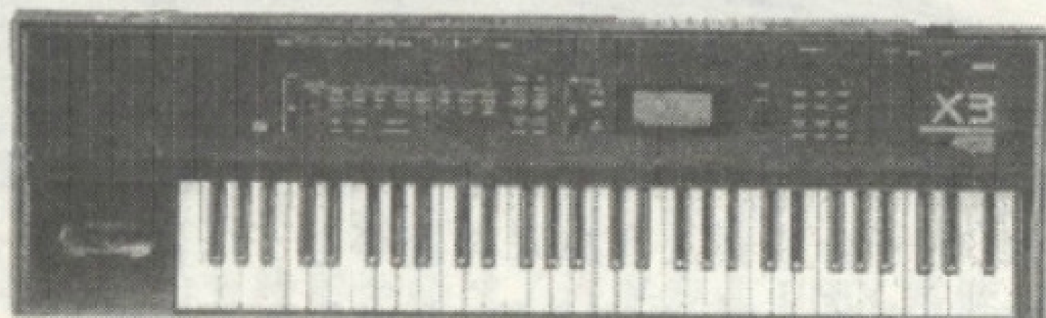
电脑音乐接口有独立工作的，也有内置于电子乐器或声卡之内的。内置的接口对于入门者来说是一种较为经济的选择——几乎每块声卡都有号称 100% 兼容 MPU-401 的内置 MIDI 接口。但它的输出通道只有 16 个，控制一个以上的电子乐器十分麻烦，而且它的传送速度也不能满足 MIDI 工作的要求，所以从长远的发展来看，如果经济条件允许，而且又想往较为专业的方向发展，最好还是直接购买 32 个以上输出的独立存在的电脑音乐接口。



美国独角兽公司的 TIME PIECE AV 128 通道专用 MIDI 接口

(三)电子合成器

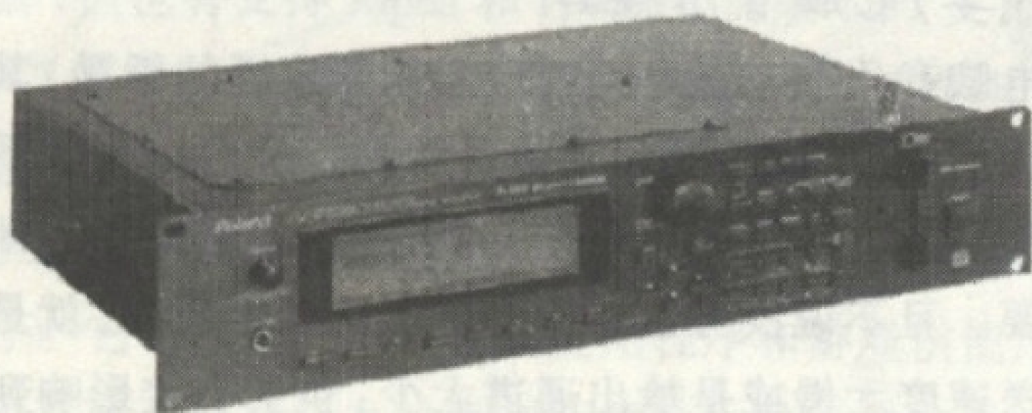
在电脑音乐系统中，电子合成器主要是做为音符和其它 MIDI 数据(如滑音、颤音等)的输入工具来使用，在相当多的时候它还同时充当着音源的角色。做为输入工具，性能良好的电子合成器能够对你手指的击键速度(即所谓“力度”)和击键之后的“触后压力”做出反应并将之转化为对音色发音的控制，同时应该具备弯音、表情、颤音等控制能力。



笔者正在使用的 KORG X3 型电子合成器

(四)音源

由于音乐艺术最终要以声音的形式表现出来，所以做为电脑音乐系统中产生声音的设备，音源音色的数量、品种和质量都将对最终音乐作品的好坏产生巨大的影响。现在市场的音源种类很多，有适合做流行音乐的，有适合做管弦乐作品的，还有适合于做电子音乐的。另外，不同牌子的音源往往也会各有优劣之处，购买时应认真加以比较挑选。除音色的好坏可以直接听到外，选购音源还应注意其音色数、声部数(就是同时能奏出多少种不同音色)、最大发音数、操作的难易程度和音色的编辑能力等等。



日本 ROLAND(罗兰)公司的 JV－2080 型音源

(五)鼓机和鼓音源

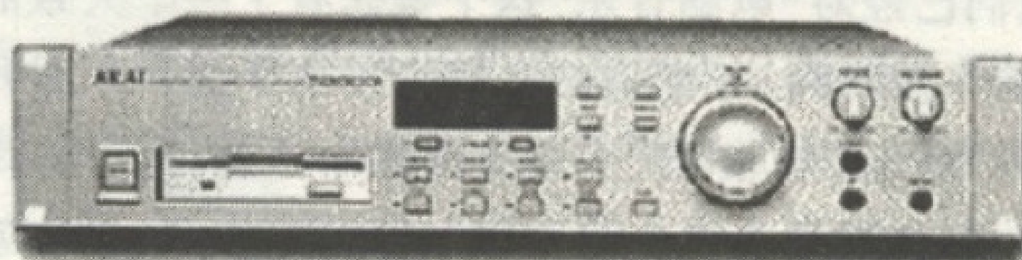
在音乐作品尤其是流行音乐之中，打击乐声部的表现力往往会对整个音乐效果起到十分重要的作用。普通的音源，由于它在声音和功能的设计上需要考虑到钢琴、弦乐、管乐等众多音色，因此它的打击乐有时就不会完全满足操作者的要求。如果出现这种情况，购买一个专门产生和编辑打击乐音色的鼓机或鼓音源就是十分必要的了。而一台高质量的鼓机或鼓音源往往也确实会对整个乐曲的表现起到画龙点睛的作用。



日本 ROLAND 公司的全套 MIDI 鼓

(六)采样器

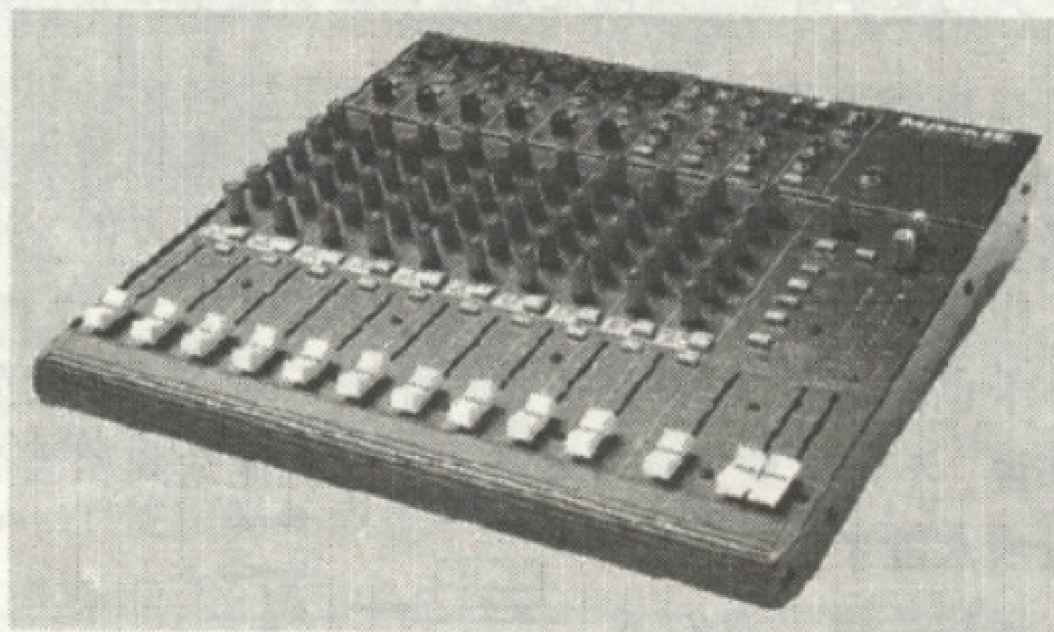
音乐的表现力是无限的，因此人们对于音色的要求也是无限的。一般的音源均是一种封闭的结构，它们的音色都是做死了的，数量和品种都有限，使用了一段时间后就不能满足制作者的要求。而采样器则是一种开放式的音源，它可以对任何声音进行取样，并把它们编辑成音色来供电脑音乐系统使用。使用采样器，你可以对各种传统乐器(包括中国民族乐器)、其它电子乐器和各种自然界声响进行取样，或是通过读取现成磁盘来获得各种音色。到目前为止，使用采样器仍然是音乐工作者满足其对音色无休止渴求的最佳手段，所以，虽然采样器是平均价格最贵的一种电子乐器，虽然采样器是电子乐器中操作最为复杂的，但在国外，采样器已经成为个人电脑音乐工作室中必备的设备。



日本 AKAI(雅佳)公司的 S2000 型采样器

(七)其它设备

调音台、效果器、功放、音箱和录音机等其它设备，都属于电脑音乐系统中的“周边”，虽然它们对于最后的声音品质起着致关重要的作用，但毕竟不属于电脑音乐系统的“主角”我们在此就不作详细介绍了。

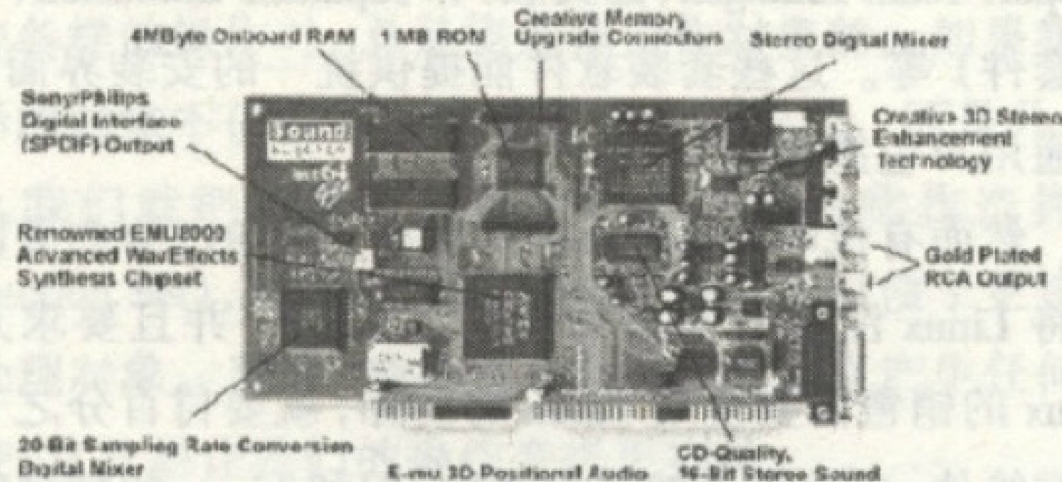


笔者正在使用的美国 MACKIE 1402 VLZ 调音台

看完上面那一大堆，想信您已经得出了一个结论，这就是：那些东西里没几样是我买得起的！这就对了！……不是不是，我的意思是说，上面介绍的是一个“专业级”电脑音乐系统所应具有的“全部”设备，而一般的电脑音乐爱好者是完全无需如此大动干戈的。首先，第七项的调音台、效果器、功放、音箱，我们只用“有源音箱一对”即可全部代替，即实惠又方便，何乐而不为？至于采样器和鼓机则可完全 DELETE，这些玩意儿又贵又麻烦的还不支持 GM 标准，要它干嘛？而合成器和音源吗我们不妨将它换成电子琴和声卡，功能大致一样还多出了一个 MIDI 接口，这样一来，一个电脑音乐系统不就全

乎了吗？好！让我们来开始建设吧！假设您已经有一台电脑——不是那种装着价值80元的“波表级”声卡和价值100元的“1000W有源音箱”的那种“多媒体电脑”，只是一台普普通通的自己或朋友替你组装的电脑。第一件该做的事是什么呢？买一块波表声卡。

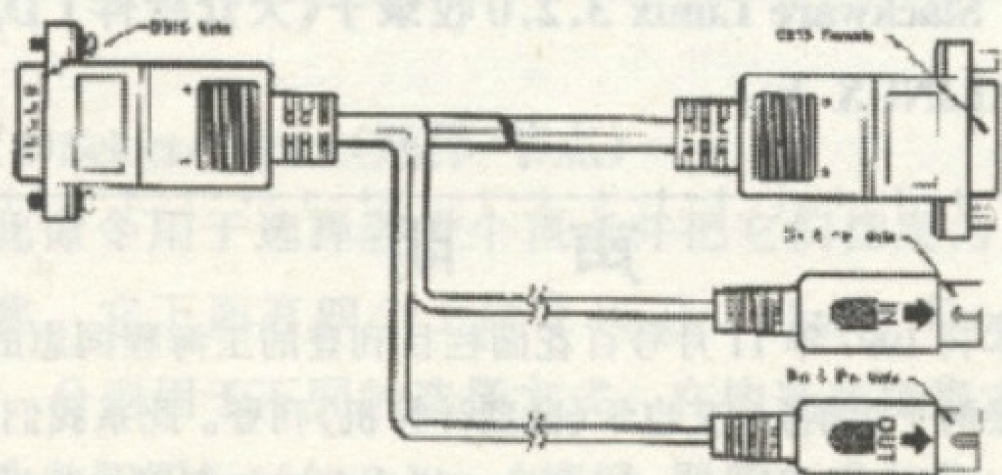
如今市面上的波表声卡型号颇多，各位购买的时候一定要多加小心。在此还是建议购买Creative的Sound Blaster AWE 64 Gold比较保险。也许有人会问，你以前不是说过AWE 64上1兆的波表音质并不十分理想吗？为何还要建议我们购买呢？ 这位看官，需知世上还有“性能价格比”这一种道理，且不说目前AWE 64 Gold的售价已经比以前低了很多，就算您真的一狠心花上个五、六千人民币买下了Turtle Beach公司的顶级声卡Pannacle，声音品质倒是没得挑了，可是这东西玩不了DOS下的游戏，您说是不是有那么点难受？更何况AWE系列的SoundFont还是一种很有用的技术，玩好了也能做出很“酷”的东西来的。



Creative 的 Sound Blaster AWE 64 Gold

当然，如果您已经有一块性能还过得去的16位声卡，也不要急着把它扔掉，这东西要是好好“装修”一下也还是很有利用价值的。打开机箱，仔细检查一下卡上有没有标为Wave Table的接头，如果有的话，可以安装一块以前曾经介绍过的波表升级子卡（如Wave Blaster、Wave Blaster Ⅱ、YAMAHA DB50XG或ROLAND SCD－15），回放MIDI时即可达到“准专业”的水准。注意！AWE 64系列可是都没有Wave Table接头的哦，因为它们已经据有了普通波表子卡的大部分功能。

在买声卡或波表子卡的同时您最好多花上个一百多元买一根MIDI CABLE，这东西能从声卡上的十五针游戏口接出一进一出两根MIDI线，同时再甩出另一个



游戏接口来，MIDI线接MIDI键盘，另一个接口还可以同时接游戏杆，使用十分方便。

接下来就是把您小时候用过或是您的某个表妹曾经用过而现在已经不打算再用的电子琴搞到手，仔细查看它的背面有没有标有“MIDI”字样的一进一出两个五针莲花状插口。如果有，恭喜您！您已经有一个MIDI键盘了！如果没有，对不起，翻箱倒柜花言巧语全都白忙活了，还是接着往下看吧！ 是买一台电子琴还是买一个专用MIDI键盘？这是一个问题！一般来说，现在的低档专用MIDI键盘价格比较使宜，61键带力度和弯音轮的已经降到一千多元，很有价格优势。但是这东西除了在电脑音乐系统中作作键盘之外什么都干不了，又让人觉得有点亏得慌。而电子琴虽然价格较高，但是本身就带音色和喇叭，相对来讲“自成体系”，要是朋友们开个PARTY什么的还可以现场弹弹，实用性也好一些。



价格便宜的 49 键专用 MIDI 键盘

如果您决定购买电子琴的话，有两点需要注意。第一是电子琴的键盘一定要带力度，要不然无论您使多大的劲弹它都发出一样大的声，比较难受；第二是音色最好兼容GM标准，这样除声卡外又多出一个音源来，必要时可以直接用电子琴听MIDI乐曲，自己作音乐时对音色的选择的余地也大得多了。

电子琴的品牌嘛，倒不是十分重要。雅马哈、卡西欧的中高档型号均可，价格一般都要在在三千元以上了。请密切注意一个位于上海名叫“华星”的电子琴厂，这个厂可能是目前我国最大的电子琴生产企业。两个月前我第一次见到并听到它的H－6500型电子琴时颇为感动。这台琴外观非常漂亮，有一个很大的显示屏。带4兆的波表，全兼容GM标准、128种音色、8套打击乐和一套效果音色组；61键标准力度键盘，带弯音轮；100种自动伴奏风格并带有混响/合唱两组效果器和3D效果。而售价仅为两千元多一点，性能价格比极佳。而且此琴的键盘手感也优于进口同类产品，填补了国内在此方面的空白，总体性能达到90年代国际先进水平……真是“国货当自强”！



上海华星电子琴厂的 H－6500 型电子琴

好了，不报“新闻联播”加广告了。不管什么吧，只要您把MIDI键盘或是电子琴买回来，就可以将电脑与它

连接到一起了。将 MIDI CABLE 的十五针插头插到声卡的游戏口上，然后将它的 MIDI IN 接到 MIDI 键盘的 MIDI OUT 上；把它的 MIDI OUT 接上 MIDI 键盘的 MIDI IN。MIDI 部分的连接就算完成了。

接下来，是音频部分的连接。这一部分的连接有很多种方法。假如您已经有了一套组合音响，而且它就在您的电脑旁边的话，不妨把声卡直接接到音响上，感受一下什么叫做"震撼"(尤其是在 Windows 95 下误操作时那"咣"的一声)。方法是用一根两头都是"莲花头"或一头是小三芯另一头是莲花的音频线，分别接在声卡的线路输出(LINE OUT)和组合音响的线路输入(LINE IN 有的叫 AUX IN)上，使用时将组合音响拨到 AUX 状态就可以了。如果嫌组合音响接起来太麻烦，用一对好一点的有源音箱也能得到不错的效果。对于国产的有源音箱最好还是选择木制的，价格相对高一些，但声音品质还是要比塑料的好得多。



电子琴的音频连接同样有几种方法，如果您想直接使用电子琴自带的喇叭作监听的话就不要去管它，直接"即开即用"就行了。要是您对它的音质并不太满意，可以用一根音频线把电子琴的线路输出或耳机输出接到声卡的线路输入上，用组合音响或有源音箱来监听电子琴的声音。您还可以用声卡自带的"调音台"软件来调整声卡和电子琴音量的比例，选择一首 MIDI 乐曲是由电子琴来演奏呢还是由声卡还发声？

好了，经过这么长时间建设，现在您终于拥有一个属于自己的小型电脑音乐系统了，赶快找一首好听的 MIDI 乐曲，闭上眼睛好好地享受一下吧！♬

(上接 8 页)

四、Linux 的取得

最直接取得 Linux 的方法就是去 Internet 上下载，许多站点都将 Linux 的相关程序分类存放好了，例如：

ftp://ftp.tsx-11.mit.edu/ub/linux/

ftp://ftp.nic.funet.fi/pub/os/linux/

ftp://Sunsite.unc.edu/pub/liunx/

ftp://ftp.informatik.tu-muenchen.de/pub/liunx/

ftp://kuis.kyoto-u.ac.jp/pub/liunx/

ftp://ftp.satlink.com/pub/mirrors/linux/

ftp://ftp.cdrom.com/pub/linux/

ftp://gd.tuwien.ac.at/pub/opsys/linux/slackware/

http://gd.tuwien.ac.at/opsys/linux/

http://www.linux.org

可是普通用户单得到一个 Linux 的核心程序是没有任何用处的，还要有许多周边程序才能使用。这些程序加起来怎么也有几十兆，这么大的东西要从 Internet 上下载回来，对于自己花钱入网的人来说非吐血不可。而且要求每个用户在 Internet 上跑来跑去找到每个程序更是不可能的。再则，Internet 上往往只提供这些程序的源代码，要自己编译成执行文件才能使用，如果用户没有 Linux 的编译工具还必须进行交叉编译，既费时又困难。

基于这些困难，一些赢利和非赢利性组织和公司(例如 Infomagic、WorkGroup Solutions 等)将这些程序搜集编译好，除了核心程序外再加上 X Windows 等免费的工具和一些游戏整合成 Linux 套装软体(Linux Distribution)供用户使用，比如 Red Hat、Slackware Linux、Debian Linux、SLS Linux、MCC Interim Linux、TAMU Linux、Linux Support Team Erlangen(德文版)和 Japanese Extension(日本版套件)等。这些套装软件能提供统一的安装界面，使普通用户也能应用自如。

然而有位叫 Della Croce 的先生，在 1995 年向美国政府将 Linux 注册下来成为自己的商标，并且要求凡是 Linux 的销售商要使用 Linux 的商标，就要付百分之十的利润给他。这件事虽然是合法的，但和 Linux 的精神完全相背，Della Croce 居然在免费软件里找钱赚，自然被人骂的狗血淋头。于是 Linux 的销售商上告法庭，要求追回 Liuxn 的商标权，事情闹到现在还没有解决。不过这并不影响 Linux 自身，因为只要不使用 Linux 的商标，软件还是免费的。

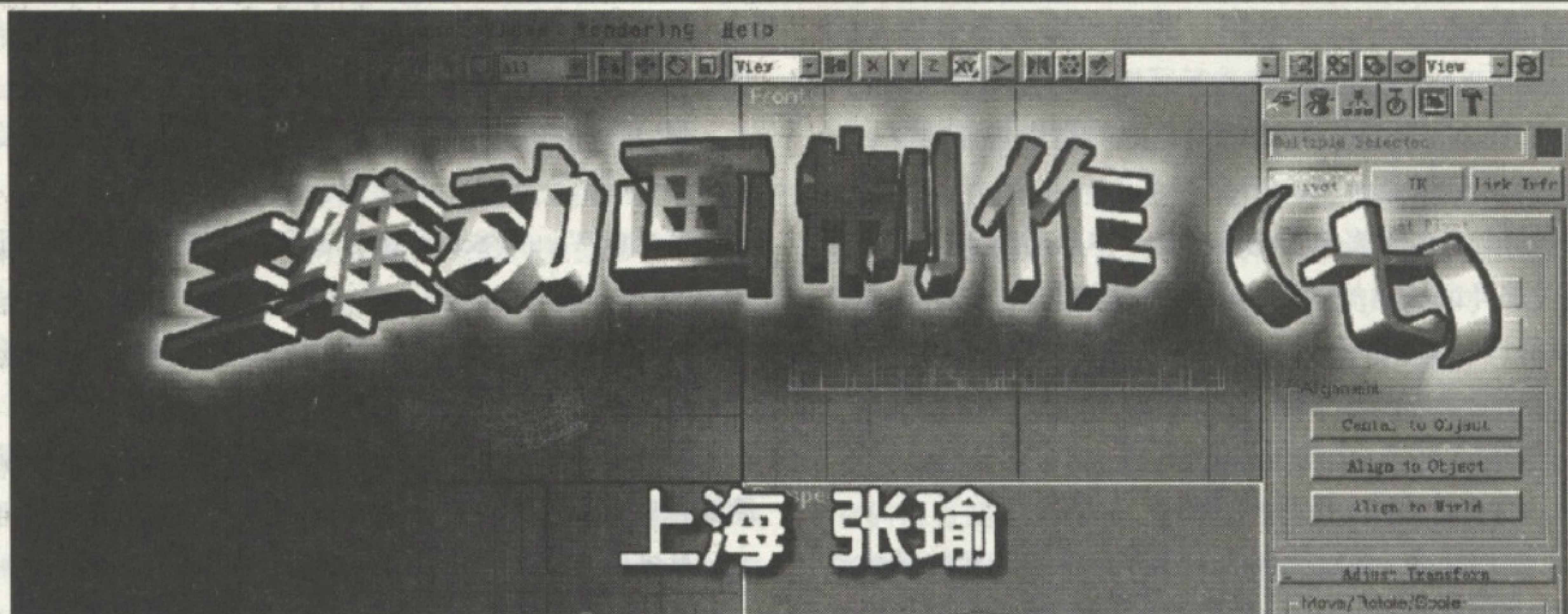
如果您硬盘上有足够的空间，对 UNIX 的神秘有很大的兴趣，您不妨安装一个领略一下它的风采。

本文参考了曾瑞源《轻轻松松地安装 Linux》、林山仰《Linux 的世界》、李文定《Linux Slackware 3.2 安装说明》、Horngdaw Jeng《X-视窗使用者手册》、黄素英《UNIX 常用命令》、李伟民《精通 SunOS》、施得胜、林国瑞《SunOS 速成手册》、冯文《科技人间》等书目的资料。♬

 **Slackware Linux 3.2.0 收录于《大众软件 CD》总第 6 期\LINUX 下。**

声　明

本刊 1997 年 11 月号百花园栏目刊登的王海程同志的《如何连接两个手柄》一文也于《微型计算机》刊登。此系我们工作失误，并非王海程同志一稿多投。特此向王海程同志致歉。



2.选择命令(Select Commands)

在上次讲 Create/ Copy 命令的时候我们已经提到过选择集，在后面将要介绍的修改命令中更离不开选择集,可见它的作用重大。那么,什么是选择集呢？可以这么说，当我们对多边形的顶点，线段和多边形本身进行各种各样的操作时，总是要选择操作对象的。如果我们选择的对象不仅仅是一个顶点或一条线段，而是几个，那么我们就把所选择的操作对象的集合称作选择集(Selection Set)，它能够确定操作对象集合以便于更快捷地处理对象。当然，选择集不会对图形元素产生任何的改变，它只是让我们的操作变得更容易。

为了操作方便，3D Studio 允许用户同时指定 A、B、C 三个选择集，面板图标部分的三个标有字母 A、B 和 C 的按钮就代表三个选择集。我们不妨把 A、B 和 C 看作是选择集的名字，按钮为红色则处于激活态，为白色则表示未选中。在构造选择集之前，必须先激活一个按钮，而在对选择集进行操作的时候，就必须激活 Selected 按钮以表明本次操作是对选择集而非单个图元。

Select 命令主要有以下这些：

Select/Vertex：构造节点选择集。

Select/Polygon：构造多边形选择集。

Select/All：把所有多边形组成选择集。

Select/None：取消所有已选择的多边形。

Select/Invert：转换所有显示的多边形的当前选择状态。

(1)Select/Vertex(选择/节点)

此命令用于选择若干个顶点并把它们指定为一个选择集。它下面有四个子命令 Single、Quad、Fence 或 Circle，分别用于不同的选择方式。在构造选择集之前，必须先关闭图标区的 Selected 按钮，即使之成白色，然后按 A，B 或 C 按钮，再用不同的方法选择集合中的元素即可。下面我就具体讲述一下四种选择方法。

①使用 Select/ Vertex/ Single 命令，可以通过鼠标指点的方法，分别把要选择的每一个节点赋给选择集（点取未选定的节点，可将其加入选择集中，点取已选定的点，将从选择集中取消该节点）。利用下面的任一操作过程可以区域选择节点。

②选择 Select/Vertex/Quad 命令，设定一个方框包围要选择的节点。点取左键设定第一角，然后移动鼠标设定方框对角，方框内的所有节点将被选定，它是旧版本中 Vertex/ Window 的新名称。如果在这个框内有一些节点是以前被选中过的，又将作何处理呢？这是由 System Option 对话框中的区域切换(Region - toggle)选择项的设置而决定的。如果激活(缺省设置)，那么已选的节点将会不包括在集合中，否则它们将仍然是被选状态。

③选择 Select/ Vertex/ Fence 命令，可以设定一个包围节点的不规则多边形。点取左键设定一点，移动鼠标制作一个段，然后点取第二点，依此类推，直到要选择的节点都被包围在多边形中，则闭合该多边形。再次点取多边形的起始点，或按空格键，多边形内所有的节点将被选择。

④使用 Select/ Vertex/ Circle 命令，选择一个圆形区域内的节点。点取某处设定圆心，然后移动鼠标设定圆半径，再次点取，则圆内的所有节点将被选择。

注意：选定节点将呈现红色，非选定节点则呈白色。如果一个多边形中的所有节点都被选定，那么整个多边形将变成红色。

(2)Select/Polygon(选择/多边形)

该命令包括六个子命令，利用它们可为选择集分别选定多边形或进行区域选择。

同 Select/ Vertex 一样，你可以分别选择多边形(Select/Polygon/Single)或进行区域选择(Select/Polygon/Quad,Fence 或 Circle)。这四个命令的操作与选择节点一样,在此不赘述。

另外，由于多边形的特殊性，本处还增加了只有完全在选择区域内的多边形才被选择的命令：选择/多边形/窗口(Select/Polygon/Window)和在选择区域内凡与区域边界相交的多边形就都被选择的命令：选择/多边形/栏选(Select/Polygon/Crossing)。

(3)Select/All(选择/全部)

使用该命令时，所有的多边形都将被选择并赋给当前的选择集，2D Shaper 中的每一个多边形都将变为红色，成为被选状态。该命令忽略图形元素的当前选择状态，绝不会把已选定的元素变为非选状态。如果原来有选择集存在，它将会被这个由所有显示的多边形组成的新集合所取代。

(4)Select/None(选择/无)

用该命令可以取消所有事先选择的多边形。当选择 select/None 命令时，2D shaper 中的每一个多边形都将处于非选状态。与 All 命令相仿，它也不会把原先未选的多边形变成选择状态。如果已有一个选择集存在，它将从当前的有效选择集中被取消。

(5)Select/Invert(选择/反转)

该命令用于转换所有显示的多边形的当前选择状态。被选定的部分转换为非选定状态，反之亦然。

3.修改命令(Modify Commands)

当你选择 Modify 命令时，有一个子命令序列出现。利用它们可进行如下操作：用拖动、旋转、缩放、扭曲或增除等方式编辑节点，进而改变多边形的形状；通过改变节点的仿样线数值来改变与其相连的段的曲率值；删除个别段或整个多边形；拖动、旋转、缩放、扭曲或镜像整个多边形；显示、隐藏或移动全局轴的位置。

子命令主要有 Modify/Vertex、Modify/Segment、Modify/Polygon、Modify/Axis 四个，分别用于修改顶点、段、多边形和轴。下面我们来逐一学习。

(1)Modify/Vertex(修改/节点)

利用该命令，可以对多边形的一个或多个节点作有选择地控制或删除，从而修改该多边形；或是通过“焊接”功能把多边形两端节点合并，来修改多边形。选择 Modify/ Vertex 命令时，出现一个子命令列，这些命令为控制节点提供了不同的方法。

先大致了解一下 Modify/Vertex 命令的九条子命令：

Modify/ Vertex/ Move：移动顶点的位置及改变样条值。

Modify/ Vertex/ Rotate：使顶点绕全局轴或局部轴旋转。

Modify/Vertex/Scale：相对于全局轴或局部轴缩放顶点。

Modify/Vertex/Skew：使顶点产生水平或竖直方向的歪斜。

Modify/ Vertex/ Adjust：调整顶点方向箭头并改变两侧线段的曲度。

Modify/Vertex/Linear：使顶点两侧线段为直线。

Modify/Vertex/Curve：使顶点两侧线段变为曲线。

Modify/Vertex/Weld：“焊接”两个顶点。

Modify/Vertex/Delete：删除顶点。

下面我们来具体学习每条命令。

①Modify/Vertex/Move(修改/节点/移动)

使用该命令，可以移动一个或多个节点，并任意地调整它的样条值，从而改变它任一侧线段的曲率值。

移动一个节点的方法是点取要移动的节点，移动鼠标以拖动该节点到新位置，再次点取则设定该节点，完成操作，或是点取右键取消该操作并返回。

如果移动多边形的一个端节点到它的另一个端节点，2D shaper 将自动闭合该多边形，如果移动一个多边形的一个端节点到另一个多边形的一个端节点时，将有选择框询问是否要合并这两个端点。

要移动多个节点，则先要构造节点选择集，并在点取节点前，激活 Selected 按钮。

你也可同时改变所选节点两侧线段的曲度，具体作法是当点取节点后，按住左键不松开，移动鼠标以出现两个方向箭头并作调整。调整方向箭头的方法将在 Adjust 命令中讲解。

②Modify/Vertex/Rotate(修改/节点/旋转)

使用该命令，可围绕全局轴旋转一个节点，也可围绕全局轴或自用轴旋转多个节点。旋转一个节点的方法是：点取要旋转的节点，移动鼠标绕全局轴旋转该节点，不能绕自用轴旋转一个节点，再次点取设定该节点的新位置，或点取右键取消该操作并返回。

若要旋转多个顶点，则先要构造顶点选择集，然后激活 Selected 钮，选择该集合中的某个顶点并移动鼠标。

③Modify/vertex/Scale(修改/节点/缩放)

使用该命令，可相对全局轴将一个节点缩放，也可

相对全局轴或自用轴将多个节点缩放。操作方法与 Rotate 相仿，在此不作赘述。

④Modify/Vertex/Skew(修改/节点/扭曲)

使用该命令，可将多边形的一个节点在平行于全局轴的平面上发生扭曲，并使该多边形发生变形，或是将多个节点在平行于全局轴或局部轴的平面上发生扭曲，使几个多边形的形状发生改变。

扭曲一个节点的方法是：点取要移动的节点，左右移动鼠标可进行水平扭曲，上下移动鼠标可进行竖直扭曲，再次点取设定该节点的新位置，或点取右键取消该操作并返回。由于扭曲只能发生在水平方向和垂直方向上，所以只能使用这两个方向的定向光标。

同样，要扭曲多个节点，须构造节点选择集。

⑤Modify/Vertex/Adjust(修改/节点/调整)

使用该命令，可将一个节点的仿样线值改变，从而改变该节点两侧线段的曲度值。也可以调整多个节点的仿样线数值，只要那些节点有非直线性值并且已构造在一个选择集中。

改变连接多个节点的段的曲率的方法：点取包含这些连接节点的选择集按钮(A、B 或 C)；点取 Selected 钮，节点将成为红色；将光标放在任一选定的节点上，按住鼠标左键，移动鼠标即可改变所有与选择点相连段的曲率值。方向箭头只在放置光标的选定点上出现，但选择集中所有非直线性的节点(以红色显示)都会改变；当曲线达到你想要的效果时，释放光标，完成操作。

对单个节点所作的几种不同的调整方法所产生的效果如图 1 所示：

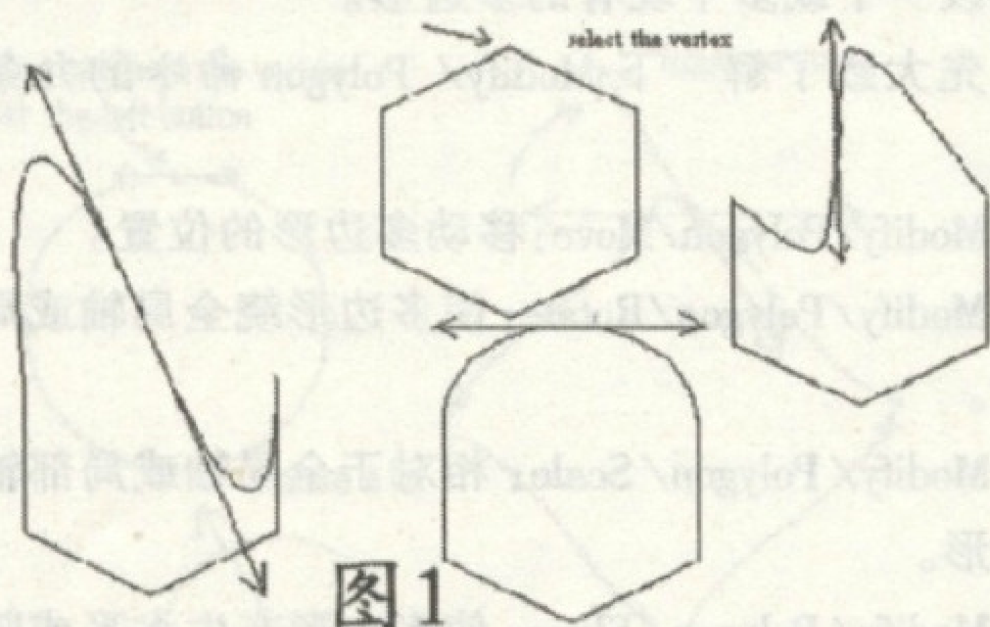


图1

当结合选择集使用这条命令时，要确定该选择集内的所有节点都具有非直线性值。如果放置光标的选择节点有直线性值，那么将只有与它相连接的段才会改变，而该集合内所有其它非直线性节点都将保持不变。

另外，在调整多个节点时，如果把方向箭头拖至零长度，然后再拖回来，那选择集内的节点有可能发生反向的改变，但同时反向的概率为 50%。如果发生这种情况，再把该节点方向箭头拖回零长度，然后把它们拖动回来，直到你操作的节点处于合适的曲率值。

⑥Modify/Vertex/Linear(修改/节点/直线化)

使用该命令，可以把一个直线性值应用于一个或多个节点，从而改变节点两边线段的曲度值，使它们由曲线成为直线。操作时只需选择相应的顶点即可。

⑦Modify/Vertex/Curve(修改/节点/弯曲)

该命令与 Linear 命令相反，可将缺省的弯曲值应用于一个或多个节点，从而改变节点两边线段的曲率，使它们由直线成为曲线。缺省的弯曲值为节点在圆形多边形里所具有的弯曲值。你可以通过调整与该节点有关的矢量箭头的方向和大小，而调整节点的缺省弯曲值。

⑧Modify/Vertex/Weld(修改/节点/合并)

使用该命令，可以将两个相邻的节点或是重叠的端部节点进行合并，使之成为一个节点。

合并两个相邻点的方法是：点取要合并的节点中的任一节点，此时节点附着在光标上，然后移动光标到该多边形的相邻点上，按鼠标左键则合并为一个节点，这时该两点之间的线段被删除，也可点取右键取消该操作并返回。

本命令也可用来合并两个端点，操作方法雷同。合并同一多边形的两个端部节点时，开放的多边形变成一个闭合的多边形。当你在两个多边形上操作时，这两个多边形会合并成一个开放的多边形。当然，如果你已构造了顶点的选择集，就可以将该集合中的顶点对合并起来。

此命令有一个巧妙的用途，即当你把一个 .dxf 文件(由 AutoCAD 产生)装人后，如果 .dxf 文件中存在许多由众多独立直线组成的多边形，那么应该先用 Select/ All 命令把全部图形元素构造成一个选择集，接着对该选择集使用 Modify/Vertex/Weld 命令，把所有顶点对“焊接”到一起。

⑨Modify/Vertex/Delete(修改/节点/删除)

使用该命令，可以删除一个或多个节点，删除一个多边形中的节点时，同等数目的线段也将被删除，例如删去矩形的一个顶点，它就成了三角形。

如果要恢复被删除的节点，可以立刻点取 Undo 钮。

(2)Modify/Segment(修改/段)

该命令有一个下拉子命令列，可分别供你控制、修改或删除多边形上的一条线段。这些命令为控制线段提供了不同的方法。它们的操作方法与修改节点的命令大

同小异，区别仅在于所选择的操作对象是线段而非节点，是单条线段而非选择集。这一点大家完全可以理解，因为在 Select 命令中唯独没有构造线段选择集。所以下面我们就不再详细讲述每个命令的操作方法了，大家可以与上面的命令相对照地看。

先大致了解一下 Modify/ Segment 命令的六条子命令：

Modify/Segment/Adjust：调整线段两侧的顶点的方向箭头并改变该线段的曲度。

Modify/Segment/Linear：使线段成为直线。

Modify/Segment/Curve：使线段变为曲线。

Modify/Segment/Break：将线段一分为二。

Modify/Segment/Refine：在线段中插入一个顶点。

Modify/Segment/Delete：删除线段。

下面我们来具体地学习。

①Modfiy/Segment/Adjust(修改/段/调整)

利用该命令，同样可以调整所选择的段两端节点的仿样线值。由于选择段的每个端部节点各有一组方向箭头，所以我们需要同时控制两组方向箭头，几种不同的调整方法所产生的效果如图 2 所示。

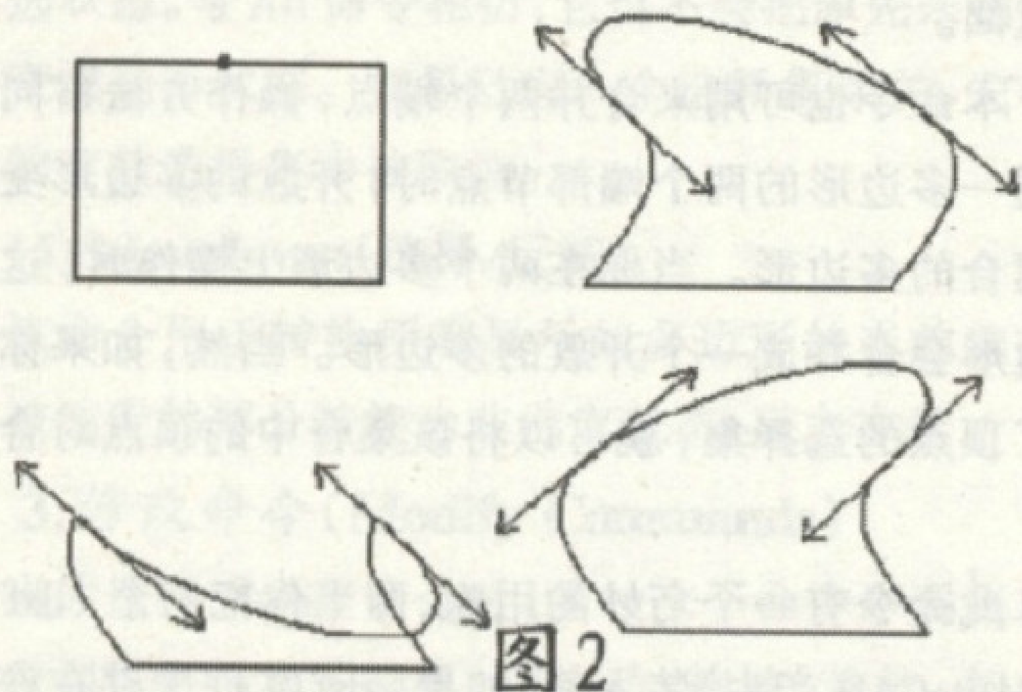


图2

不要忘了，当方向箭头显示时，你可以使用 Ctrl 键和 Alt 键进一步对顶点的样条值进行控制。例如，按住 Alt 键，可以只修改所选线段的曲度，而另两条线段的曲度并不变化。具体效果如图 3 所示。

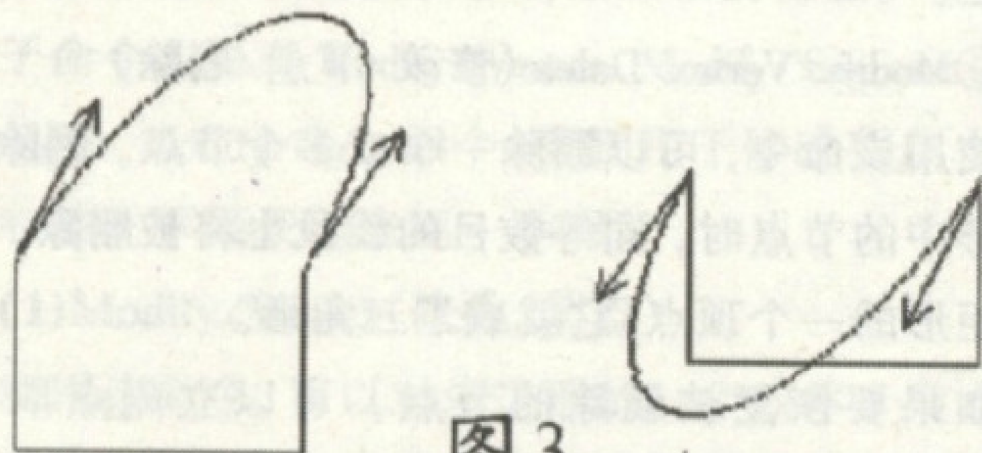


图3

②Modify/Segment/Linear(修改/段/直线化)

使用该命令，可使一个曲线段变成直线，从而改变与该段相连的节点仿样线值。

③Modify/Segment/Curve(修改/段/弯曲)

使用该命令，可使一个直线段弯曲，从而改变与该段相连的节点仿样线值。

④Modify/Segment/Break(修改/段/截断)

使用该命令，可以在一个段的某处插入两个重叠端点，而且不改变该段的曲率值，同时，把该段一分为二。如果对一个闭合的多边形进行该操作，它将变成一个开放的多边形。方法是把光标放在现有一个多边形的段上(要断开的位置上)，然后点取。这时在选择的位置制作两个重合的节点。

因为制作的节点是重合的，所以它们显示为一个节点，直到你移开其中的一个节点。一个技巧的用法是在一个闭合多边形的两个位置上分别使用 Break 命令，你可以把它分成两部分，然后用 Modify/Polygon/Move 命令来移开新的多边形。

⑤Modify/Segment/Refine(修改/段/改进)

使用该命令，可以在不改变线段曲率值的前提下在任意位置插入一个节点。方法很简单，把光标放置在要插入新节点的位置上，点取后则在该段中插入一个新节点。

使用 Refine 命令可对多边形的曲线部分添加节点，增加曲线部分的光滑度，同时线性部分保持不变。

⑥Modify/Segment/Delete(修改/段/删除)

该命令用于删除多边形中的任意一段。如果要恢复被删除的段，删除后应立刻点取 undo 图标。如果要删除多边形一个段的一部分，可以先使用 Modify/ Segment/ Break 命令，然后再使用本命令即可。

(3)Modify/Polygon(修改/多边形)

选择该命令，将有一个子命令列出现，利用它们可以修改一个或多个现有的多边形。

先大致了解一下 Modify/ Polygon 命令的九条子命令：

Modify/Polygon/Move：移动多边形的位置。

Modify/Polygon/Rotate：使多边形绕全局轴或局部轴旋转。

Modify/ Polygon/ Scale：相对于全局轴或局部轴缩放多边形。

Modify/ Polygon/ Skew：使多边形产生水平或竖直方向的歪斜。

Modify/Polygon/Mirror：使多边形发生镜面翻转。

Modify/Polygon/Adjust：调整多边形中非直线段的曲度。

Modify/Polygon/Linear：使多边形所有线段变为直线。

Modify/Polygon/Curve：使多边形所有线段变为曲线。

Modify/Polygon/Delete：删除多边形。

由于此处的某些命令与修改顶点的命令相似，只是选取的对象不是顶点而是多边形，所以下面我们仅讲解特殊的命令。

①Modify/Polygon/Mirror(修改/多边形/镜像)

使用该命令，可以将一个或多个多边形翻转。此命令使用三种方向光标来确定翻转方向：自由光标可以不对称地翻转多边形；水平光标将水平翻转多边形；竖直光标将竖直翻转多边形。用 TAB 键可以实现三种方向光标的转换。

通过对一个开放多边形作镜像拷贝操作，可以制作一个对称的图形，然后同原多边形端部节点进行合并来制作闭合的对称多边形。

制作对称图形的方法：用 TAB 键调整方向光标为水平或竖直；把光标放置在开放的多边形上，按住 Shift 键并点取左键；移动鼠标，拷贝多边形将附着在光标上，移到合适的位置，使它的端节点同原多边形端部节点重合；点取左健设定镜像拷贝，出现一提示框，你可选择是否把端部节点合并起来；点取 Yes 合并该节点，完成操作。

这样镜像拷贝多边形就被连接起来，两个多边形合为一个闭合多边形。如果点取 No，则 2D Shaper 只制作这个镜像拷贝的多边形，对称图形仍是由两个开放多边形组成的。

②Modify/Polygon/Adjust

本命令可以同时调整多边形中所有非线性顶点的样条值，从而改变所有线段的曲度。具体效果如图 4 所示。

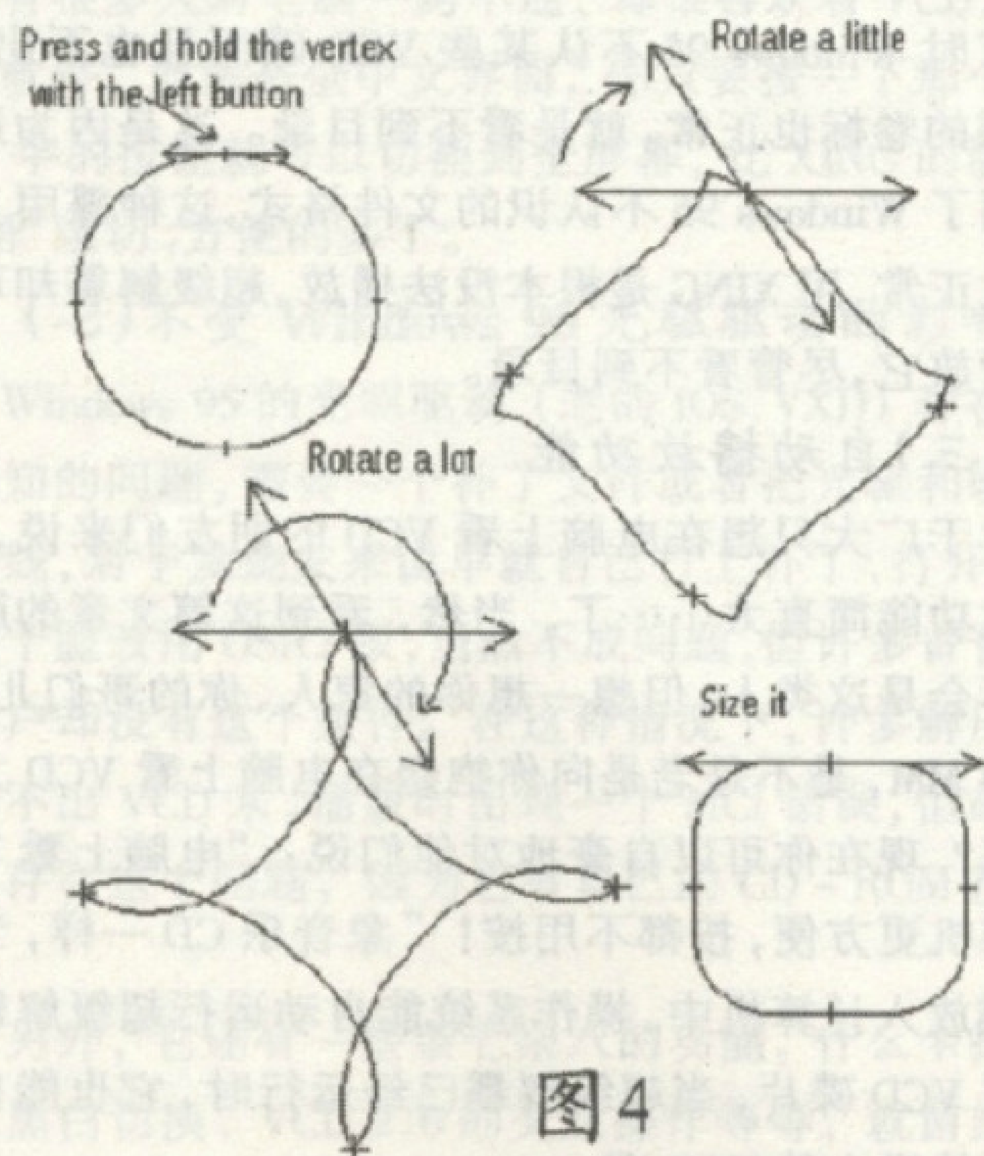


图4



(4)Modify/Axis(修改/轴)

使用该命令，将为你提供一个子命令列。利用它们可以在所有使用旋转、缩放、扭曲的命令时显示并确定公用轴的位置。

①Modify/Axis/Place(修改/轴/放置)

使用该命令，可为公用轴设定新位置。

将光标移到绘图区内要放置该轴的位置，点取设定，该轴将显示为一个小的黑叉。如果你不想让该轴显示，选择 Modify/Axis/Hide 命令将其隐藏。也可以通过键盘输入坐标，来确定公用轴的位置。

②Modify/Axis/Center(修改/轴/取中)

使用该命令，可将公用轴放在一个或多个选定多边形的图形中心。

点取一个多边形即可将公用轴设定在该多边形的中心，并显示一个小的黑叉。对多个多边形可以点取多边形选择集(包含已选择的多边形)的字母标记，再点取 selected 钮，接着点取绘图区内的任一点。这时该轴显示在一个包含选定多边形的最小的外接矩形的中心上。

③Modify/Axis/Show(修改/轴/显示)

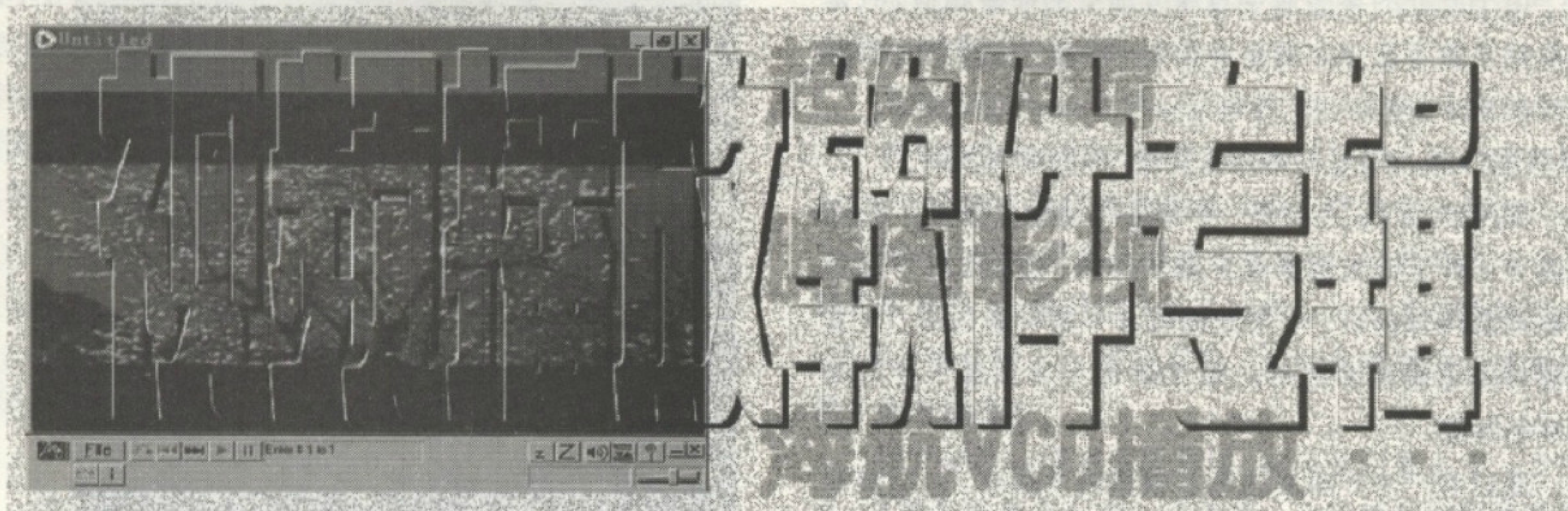
如果公用轴当前是隐蔽的，选用该命令可将其显示出来。

④Modify/Axis/Hide(修改/轴/隐藏)

如公用轴当前是可见的，选用该命令可将其隐藏。

⑤Modify/Axis/Home(修改/轴/复位)

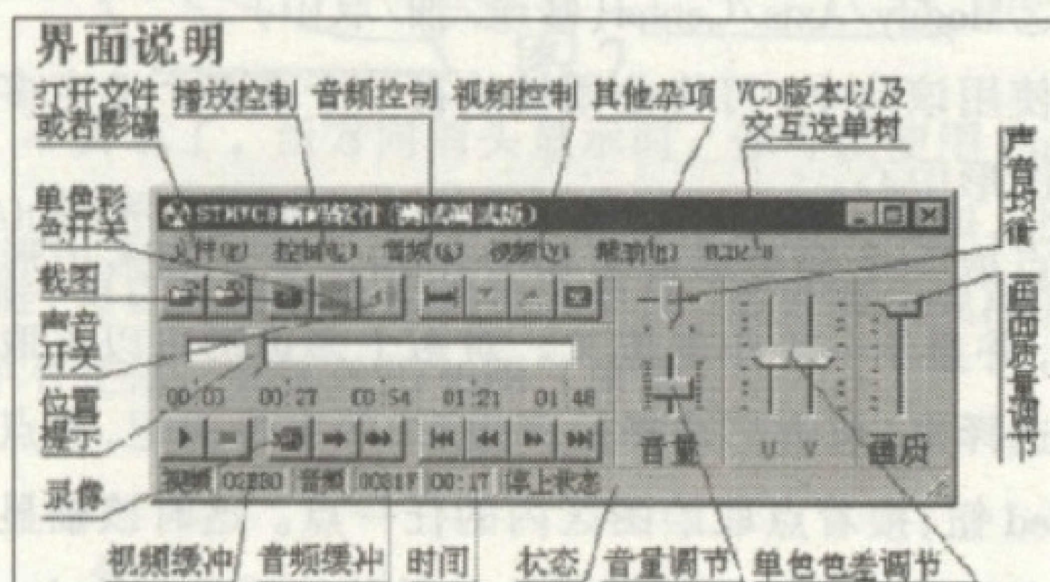
本命令用来将全局轴回复到缺省位置，即二维造型模块的原点。



一、超级解霸 3.0

在电脑上用软解压看 VCD 已经是太不值得一提的事情了，可是用什么软件来看却是很叫人头疼的一件事情。长期以来，一直是 XING 系列牢牢地占据着我的硬盘，从 0.9 到 1.4 版，又从 2.01 到 3.20 版，其间也曾试用过大量其他工具，从著名的金山影霸、视频播放器、微软 ACTIVE MOVIE 到不怎么著名的创通软解压、SOFTMPEG 、COMBI、CCDVP、MOVIE、VMPEG 等等，试来试去，还是 XING 最实用，直到我发现了超级解霸 3.0。

既然是超级解霸 3.0，为什么不见 1、2 版？原来这是金山影霸作者梁肇新的新作品，按金山影霸 1、2 来算，自然是 3.0 版了。提起当年的金山影霸，当真红极一时，可是只能全屏幕播放，而且画面的质量不尽如人意，不够鲜艳，有一种“雾里看花”的感觉，最终没能在我的硬盘里安家落户。



那么，现在的超级影霸究竟又有什么好处呢？我给它总结了七条：

(一)亮度可调

超级影霸的播放画面着实不错，相当靓丽，而且有一项非常实用的亮度调节功能。不知道大家有没有这种感受，用来玩游戏时的亮度，在放影碟时就太暗了，需要来回地调显示器的亮度，实在是麻烦透顶。现在你只要通过调节色差 U 和 V 就可以使画面中黑暗的景物清晰明了，一般情况下，只要把 V 往上拉便可。另外，还可以通过调节画面质量来加快播放速度，在我的 P166 上试不出效果如何(怎么调都是一样的)，低档机的玩友们可以试一试。

(二)纠错能力相当强

当今之际，谁家没有几张烂碟，我特意找了几张来试试超级解霸是否真有超级功力，结果效果相当理想。许多用 XING 时相当明显的马赛克，现在只是一带而过，但如果连续坏扇区太多时，无法自动跳过去，播放会停下来，可以手工定位跳过去，从而继续播放。在最糟糕的情况下，XING 会当场死机，而在超级解霸里，我们可以强行弹出 VCD 碟令 CD－ROM 停止读取数据，然后再放回去，并重新定位，继续播放下去。如果 VCD 文件一开始就是坏扇区，许多播放软件将无法打开和播放，在 XING 里，我们先放进一张好盘，用放完片头后再换盘的手法进行播放，但在超级解霸里，与其它位置的坏扇区一样，也可以把 VCD 碟弹出来，然后重新定位并播放下去。有时 Windows 95 不认某些 VCD 碟而且也不出错，VCD 碟的卷标也正常，就是看不到目录。这是因为这种碟采用了 Windows 95 不认识的文件格式，这种碟用 VCD 机播放正常，用 XING 是根本没法播放，超级解霸却可以正常播放它，尽管看不到目录。

(三)自动播放功能

对于广大只想在电脑上看 VCD 的朋友们来说，自动播放功能简直太……了，当然，看到这篇文章的朋友们都不会是这类人，但想一想你的家人、你的哥们儿，还有你的 MM，是不是老是向你抱怨在电脑上看 VCD 太过麻烦呢？现在你可以自豪地对他们说：“电脑上看 VCD 比影碟机更方便，按都不用按！”象音乐 CD 一样，当有 VCD 碟放入计算机中，操作系统能自动运行超级解霸并播放该 VCD 碟片，当超级解霸已经运行时，它也能自动响应新放进去的 VCD 碟。

羡慕 VCD 机的三碟连放功能？No problem！超级解霸也能够多碟连放，如果你有不止一个 CD－ROM，盘号象 D: E: F:... 等等，播放将按 D:E:F:... 的顺序进行播放，当 D:盘放完后查看 E:盘有没有文件，如没有再看 F:盘，一直到 Z:盘结束。只有 CD－ROM 被查看，硬盘不予理睬，比如 C:盘为硬盘，它就不会被查看。

(四)录音录像功能

保存图像是大家都有的功能啦，不值得一提，可是超级解霸可以录音录像！

如果你要截取一段 VCD 进行录像时，先允许循环放映，再选择开始点和结束点，然后按“录像”按钮，所选择的区域就被截下来，你可以用 MPG 格式保存下来，CDDA 也可以做到这一点，可是哪有边看边录来得直观呢？

下面的功能就是 CDDA 做不到的了，在超级解霸里，提供了一个声音解霸测试版，如果你要截取一段 VCD 的声音，同样先允许循环，选择开始点和结束点，然后按“录音”按钮，所选择区域就被截下来并保存为 MPA 格式，可以用声音解霸播放。如果你想保存为 WAV 文件，则可以一边播放一边保存，直到你按下“停止”按钮，或者放完为止，我们可以将它再压为 MP3 文件来跟上潮流。声音解霸同样可以播放 MP3 文件，效果可就比不上 Winamp 了。

(五)自动屏蔽 Windows 的屏幕保护

那么多千奇百怪的屏幕保护软件，叫人谁能不动心？现在好了，我们再也不用在看 VCD 前，来回设置屏幕保护了。

(六)全中文界面

有很多人对电脑一窍不通，却很喜欢看 VCD，中国人的软件，当然是全中文界面，你只要按一下那个写着“全”字的按钮就可以切换到全屏幕，比 XING 的满屏幕“鸟语”亲切、方便的多了。

(七)不受 Windows 95 光驱驱动的影响

Windows 95 的光驱驱动（老的 IOS.VXD）存在着人所共知的问题，需要一个补丁文件或者把光驱和硬盘分开接线，对于发烧友来说早就自己打上补丁、打开机箱，或是干脆改用 OSR2 版，当然不成问题，但许多普普通通的用户却没有这个条件。在这种情况下，许多解压软件都读不出 VCD 来，播放时出现一个 MCI 错误，但超级解霸不存在这个问题，因为它有自己的 CD－ROM 接口程序。

另外，它还有一些杂七杂八的功能，什么卡拉 OK、彩色黑白切换、VCD 2.0 的交互操作等等，就留给您自己去琢磨吧。

怎么样？看了这么多，心动了吧？反正，上面我所列的那些播放软件，包括 XING 3.20 在内，都已从我的硬盘上消失了，当然，ACTIVE MOVIE 除外。

超级解霸是专门针对 32 位的 Windows 95 和 Windows NT 开发的 32 位 MPEG 及 VCD 2.0 解码软件，只能运行在 Windows 95 和 Windows NT 4.0 里，需要奔腾 90 以上的机器，内存 8 兆就可以了。下面是超级解霸以后版本的计划，大家可以先看一看：

1. 增加专门针对 MMX 技术的版本，画面将更完美。

2. 增加声音压缩程序。

3. 增加视频压缩程序。可实现个人制作 VCD 的压缩。

4. 增加 DVD 解压程序。可实现软件实时解压。

5. 增加杜比 AC－3 声音压缩程序。

6. 增加 DVD 视频压缩程序。可实现个人制作 DVD 的压缩(超级解霸 9.0 版提供？)。

最后我谈几句感想，超级解霸 3 最难能可贵的，我觉得就是做到了充分为用户着想，像亮度调节、自动播放、自动屏蔽屏幕保护等功能实现起来应该并不困难，但却相当实用，真正给我们带来了方便，国产软件做到了这样，我们又怎么会不支持呢？ 北京 Tiger

二、海航 VCD 播放 97

虽说名字是 VCD 播放，但 AVI、MIDI、WAV、RMI 等格式也都支持。另外，海航 VCD 播放 97 是需要 DirectX 3.0 的，也就是说 Windows 3.X 是运行不了的。



在安装并启动之后，屏幕上会出现一幅 VCD 机的正面图（电视＋控制板），这就是海航 VCD 播放 97 的操作界面，只是立体感差了些。点击 File/CD 钮，在弹出的文件窗口中把视频文件 ADD 加进去，OK 后就自动播放了。这只是海航 VCD 播放 97 最简单的功能，当然，海航的功能不止如此，不过笔者先把它的热键列出，以供参

考:

F1:转换成显示模式 1

F2:转换成显示模式 2

F3:转换成显示模式 3(全屏模式)

F4:转换成显示模式 4(只在模式 1、模式 2 下有效)

与 XING 一样，在全屏播放的时候按鼠标左键可使面板消失,再按一下出现。

-:减慢播放速度

=:加快播放速度

R:重复播放

>:选择下一轨

<:选择上一轨

F:激活文件列表

ESC:退出

从上面可以看出，海航有一个特殊功能，可以对播放速度进行调整,其范围在 0.1-3之间,而图像和声音亦可同步加速减速。在控制板的左下角有一个很像录像机遥控器上的无级变速钮的东西,用鼠标转动它也可实现。这功能有什么好处呢,当你只看一两套 VCD 的时候是体验不到的,而当你要在很短的时间内看完数套 VCD 的时候(笔者的一个租 VCD 的朋友就是这种情况)，是不是就很需要这么个功能呢？不过，囫囵吞枣可是会噎着的。

海航对于卡拉 OK 的支持也挺多的，在控制板上有一排卡拉 OK 选曲键，还可以把伴音和原唱分开，以及卡拉 OK 机的升降调功能。

在控制板的正中央，有一 RECORD 字样，这是海航的重复播放功能。当看到感兴趣的地方时，点一下 RECORD(字反白，RECORD 前的圆点变红)，再点一下 RECORD 是结束，最后点一下圆点就开始重复播放了。只是录制下来的内容无法保存，重新运行后就没了，比较可惜。

至于海航的播放效果，笔者在对比了 XING、超级解霸等视频播放软件之后，没感觉到有什么差别，也许是笔者眼镜的度数太深之故吧。

北京　圣武

三、腾图影视 97

最近叫 97 的软件蛮多的嘛，这个叫腾图影视 97 的“家伙”号称使用了独创的“无界面”操作技术,其实呢就是把操作界面放在了播放窗口的后台，通过对鼠标位置的区域判定来显示出相应的功能。也就是说，当你把鼠标放在播放窗口的某个地方时，会出现一个功能名称，点击鼠标左键就会实现这一功能，当移动鼠标一定距离后就会出现另一个功能名称。

除了这个“无界面”操作技术外，腾图影视 97 还可以动态地将局部画面进行放大、缩小及漫游。记得小时候看电影中的“好人”用录像机寻找“坏人”，“嗯？好可疑,放大,再放大,啊！就,是,他！”,哇！马,赛,克！

你的显示器是多大的呢？17、15 还是 14，虽然比不上电视，但是如果不嫌显示器小的话，可以用腾图影视 97 的电视墙功能把播放窗口分割成数个小窗口同时播放，而且对速度影响甚小，这个功能笔者还未在其它同类软件中看到，算是腾图影视 97 首创。要知道电视机要想有这功能，得码多少台呢！

动态连续抓拍功能留住精彩镜头，再次重温，回味无穷。

腾图影视 97 充分利用 Windows 的多任务特性，可以将窗口缩小后放在最上层，边干活边看电影，互不干扰，但有个问题，笔者的眼睛与大脑不能上下同时工作，不知该如何解决？有时候真希望人也是多任务的。



腾图影视 97 除了支持常见的 MPEG、DAT、AVI、MOV 格式之外，还支持 FLI 和 FLC 格式。运行于 Windows 3.X 和 Windows 95，可在主频 100 以上的 486 上使用，其操作除了“无界面”之外也可用热键。

(一)“无界面”操作

退出:退出腾图影视 97。

系统:对系统进行设置。

抓拍:可进行一帧和多帧画面的抓拍。

预选:把要播放的文件显示出来。

选播:此功能与预选功能联合使用，可对预选显示的文件进行选择。

打开:打开要播放的文件。

多画:电视墙功能，在此设置画面显示的数目(水平数与垂直数)。

变焦(-):按住鼠标左键不放，可将画面缩小。

变焦(+):按住鼠标左键不放，可将画面放大。

不变:只在变焦区域使用。

复原:复原变焦区域。
缩小:将图像窗口缩小。
放大:将图像窗口放大。
提示:显示操作位置提示信息。
静音:关闭声音输出。
放音:打开声音输出。
左声:调整左声道音量(记住要按两秒钟)。
右声:调整右声道音量(同样要按两秒钟)。
音小:减小播放的音量(还是要按两秒钟)。
音大:增加播放的音量(同上)。
信息:在画面顶部显示当前帧数、总帧数等信息。
开头:快速回到片头。
结尾:快速回到片尾。
入点:设置循环播放的起点。
循环:当设置好循环点(入点与出点)后循环播放。
出点:设置循环播放的终点。
快退:播放设备都应该有的功能,快速回转。
快进:快速前倒。
帧退:一帧帧地向后播放。
帧进:一帧帧地向前播放。
停止:停止播放。
播放:开始播放。
漫游:在变焦拉进或放大后,按箭头指示方向进行漫游。

(二)快捷键操作

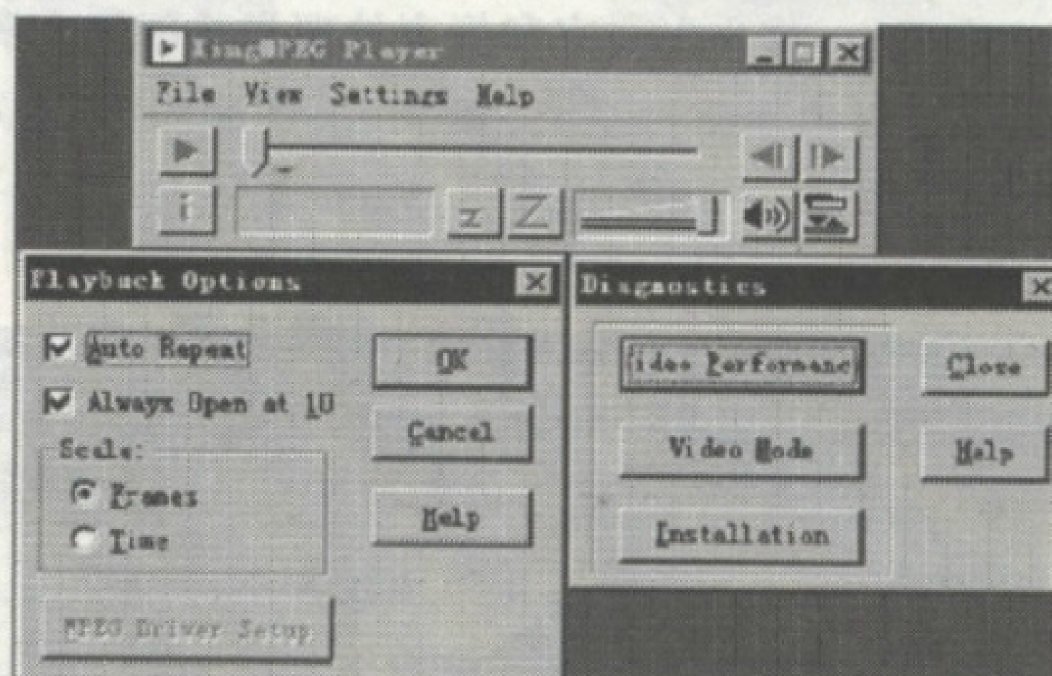
F1:系统帮助。
F2:快速搜索到片头。
F3:快速搜索到片尾。
F4:快速向回搜索。
F5:快速向前搜索。
F6:逐帧向前播放。
F7或空格:停止播放。
F8或回车:开始播放。
F9:将窗口缩小。
F10:将窗口放大。
↑:将画面放大。
↓:将画面缩小。
Alt+↑:增加音量。
Alt+↓:减少音量。
Alt+←:增加左声道音量。
Alt+→:增加右声道音量。
Alt+S:关闭或打开声音。
1~4(小键盘):按箭头指示方向漫游。
5(小键盘):对变焦的画面进行复原。
6~9(小键盘):按箭头指示方向漫游。

综观上述所言可以看出,腾图影视97的着重点在于它的多功能(有些笔者认为过于花哨),不过以中国人的习惯来说,总是喜欢功能多多的东西,反正用的上用不上单说,有这功能就行。至于腾图影视97的播放效果,还是那句话,笔者的眼镜度数太深,没看出来与其它软件的区别。

北京 圣武

四、XingMPEG Player 3.2

作为解压软件的始祖,XING一直在发展,而作为一个共享软件(或OEM),XING也一直是玩家的最爱。发展到现在,3.2版的XING也有了漂亮的开始画面,而且支持MMX指令、采样频率选择(11、22、44)、卡拉OK,音质的选择、机器性能检测等功能也都继承了下来。



"为什么?我是MGA卡啊!用XING播VCD画面怎么这么差?"我的一位朋友大叫着。毕竟,他用不菲的钱换来的MGA卡,在播放VCD时也就是画面粗糙、有些马赛克而已,虽然用XING测得的结果是每秒30多帧。其实这并不是MGA卡不好,而是高版本的XING用的是DirectX,而MGA卡偏偏就与DirectX兼容不好。

运行XING,选中菜单中的Settings项,在Diagnostics项中选择Video Mode,当你在Video Mode中看到了RGB16、RGB32时,你就可以考虑找一个支持你显卡的DirectX了,因为当XING无法通过DirectX来播放时就只好用RGB算法了,这种算法的"好处"就是画面粗糙,在正常情况下,XING用的是YUY2算法,这是一种比较流行的算法。

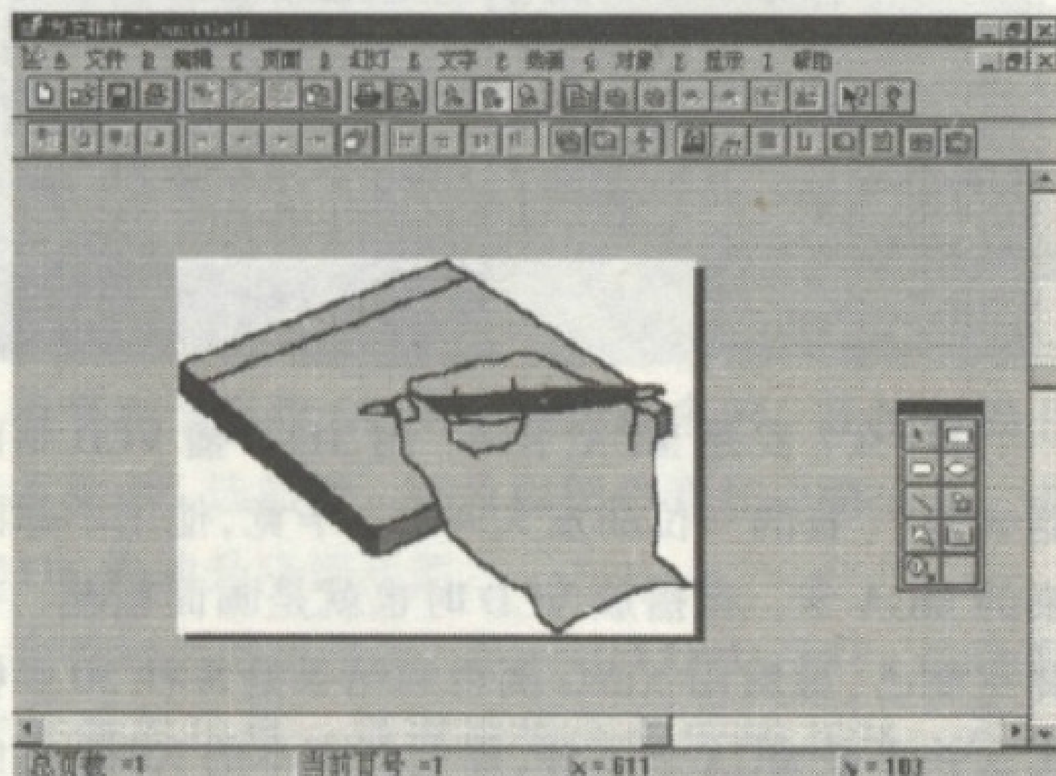
XING的好用与易用一直是它的特点之一,但XING把纠错与容错的任务完全扔给了光驱,这样在读不过的时候,不是停在那儿,就是从头开始播放。如果它能把这一点改善了,就太完美了。

北京 盛风

腾图影视97共享版收录于《大众软件CD》总第3期B盘\ZS\TUC\下,XingMPEG Player 3.20升级程序收录于《大众软件CD》总第3期A盘\VIDEO\XING\下。



北大方正技术研究院立足中国用户实际需要，继汉字印刷领域取得了辉煌成绩后，近期又特别针对广大办公和家庭用户，推出以文字和报表处理为基础聚合多种输入方法以及电子邮件系统，集文字、图像、图片表格、OLE 等多种对象于一体的基于 Windows 平台的新一代文友系列办公系统。



这套文友采用了直观的菜单结构、方便的工具条以及详尽的联机帮助，编辑排版的效果“所见即所得”，规范的 Windows 图形用户界面，可同时开启多个文档进行编辑。

文友的输入环节在兼容以处理西文为基础的鼠标键盘输入基础上回归自然，将 IBM ViaVoice 语音技术和方正手写汉字识别技术相结合，将用户最习惯、最自然的语音和手写方式汉字输入方法直接联入方正文友系统中，另外文友还可以兼容多种其它常用文件格式。

在常用的文字和报表处理基础上，文友提供了强大的表格处理模块和丰富高效的电子展示系统以及模板、图章、校对、词典和常用词库等辅助系统。所见即所得的编辑排版效果，完全满足日常办公和家庭文字和报表处理的需要。

在系统输出方面，用户既可通过 Windows 打印输出，也可以通过内嵌的方正飞扬电子邮件系统直接发送和接收处理好的文件，实现与信息高速公路的连接。文友提供的几十套字库，可以充分满足国人文字处理的需要。

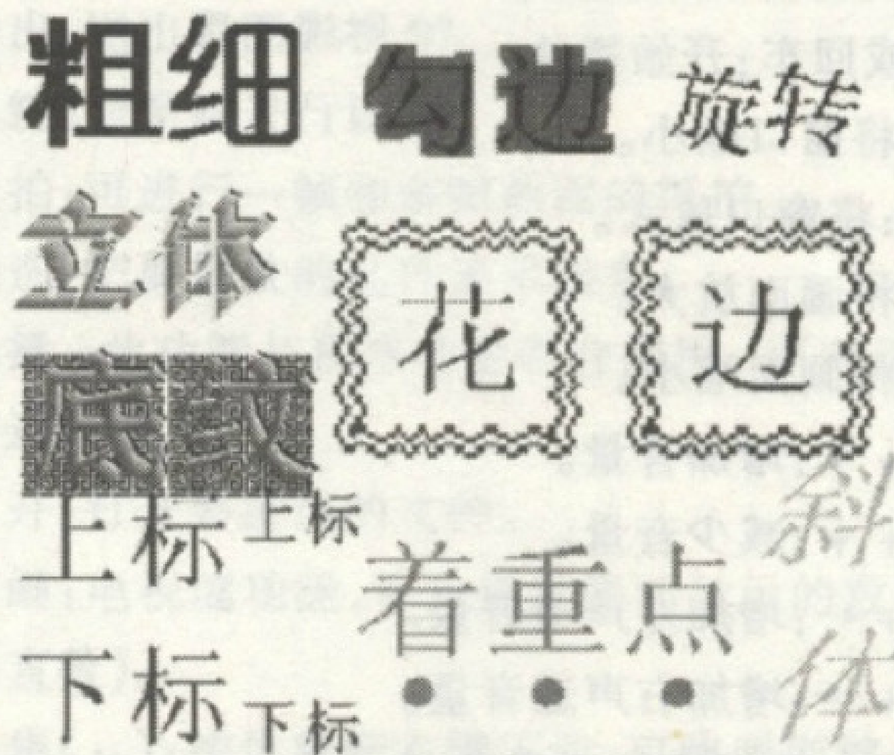
方正文友支持多种中文 Windows 平台，不仅能用在中文 Windows 3.X 和中文 Windows 95 平台上，而且可以用在西文 Windows＋外挂式中文平台(如中文之星等)上。

一、方正文友的功能特点

(一)强大的文字处理功能

方正文友系列办公系统是专门针对国内办公和家庭用户的软件系统，在产品的设计、开发中充分考虑中国人的习惯。

文字处理是方正最具实力的部分，文友在充分吸取方正多年专业文字排版处理研究成果的基础上，针对通用办公用户开发了这套系统。在文字处理方面，尤其是中文处理方面，支持勾边、倾斜、旋转、空心、立体等各种变体字，还能实现横排、竖排、反向、分栏等功能，充分满足办公用户的一些特殊字处理要求，如勾边效果。



文友还提供了书签管理、定位选中、查找替换、字数统计、密码设置、摘要信息、栏式管理、行距字距、段落页

面设置、边线选取、页眉页脚管理、主页对应、自动存盘、用户信息、文件路径设置，以及分栏排版等多种功能。

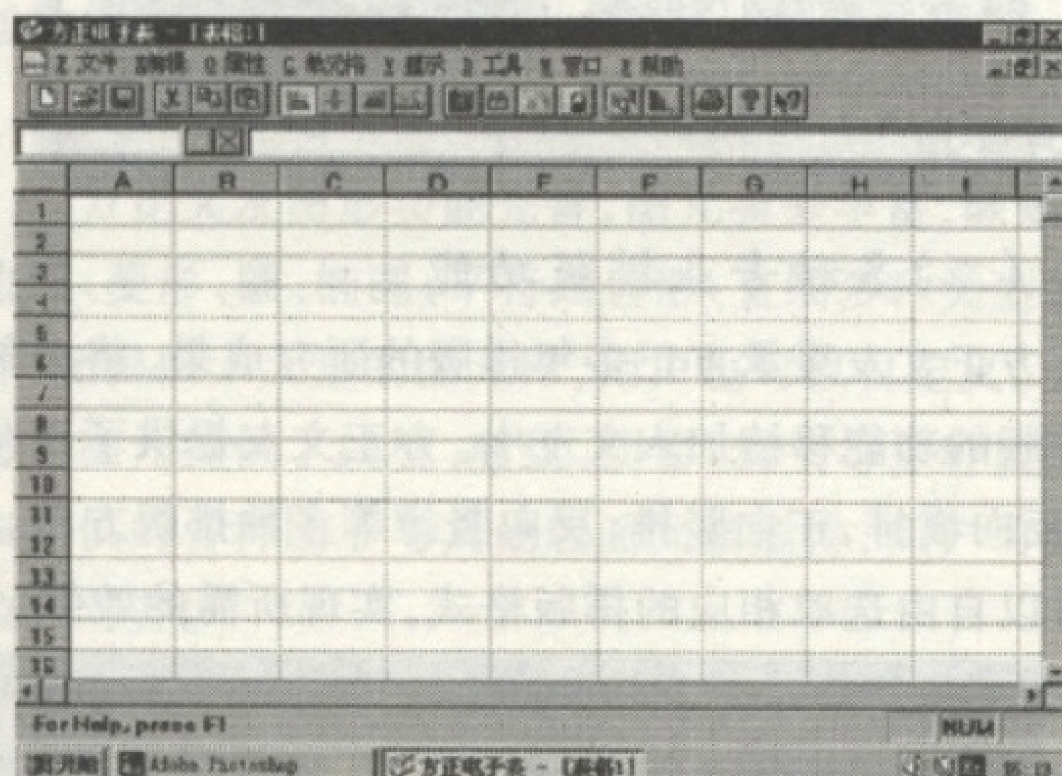
文友集文字、表格、图像和文件管理于一体，实现了版面的多栏图文表混排，编辑排版达到了“所见即所得”的效果。版面丰富灵活，提供了从文件编辑排版到打印输出的一整套流程，将日常办公和生活中的各种文字处理工作有机融合起来，实现了文书的综合处理能力。文友还为文档提供了密码保护和设置摘要信息的功能，具备了一定的文档管理能力以方便用户的查询。

文友操作简单方便，给用户创造了一个舒适、便捷而且准确的工作环境。在输出方面可以通过 Windows 直接打印。

另外，考虑到办公用户使用面广，层次不一，方正文友可以读入 TXT、WPS、DOC、BD、RTF 等多种类型的文件。

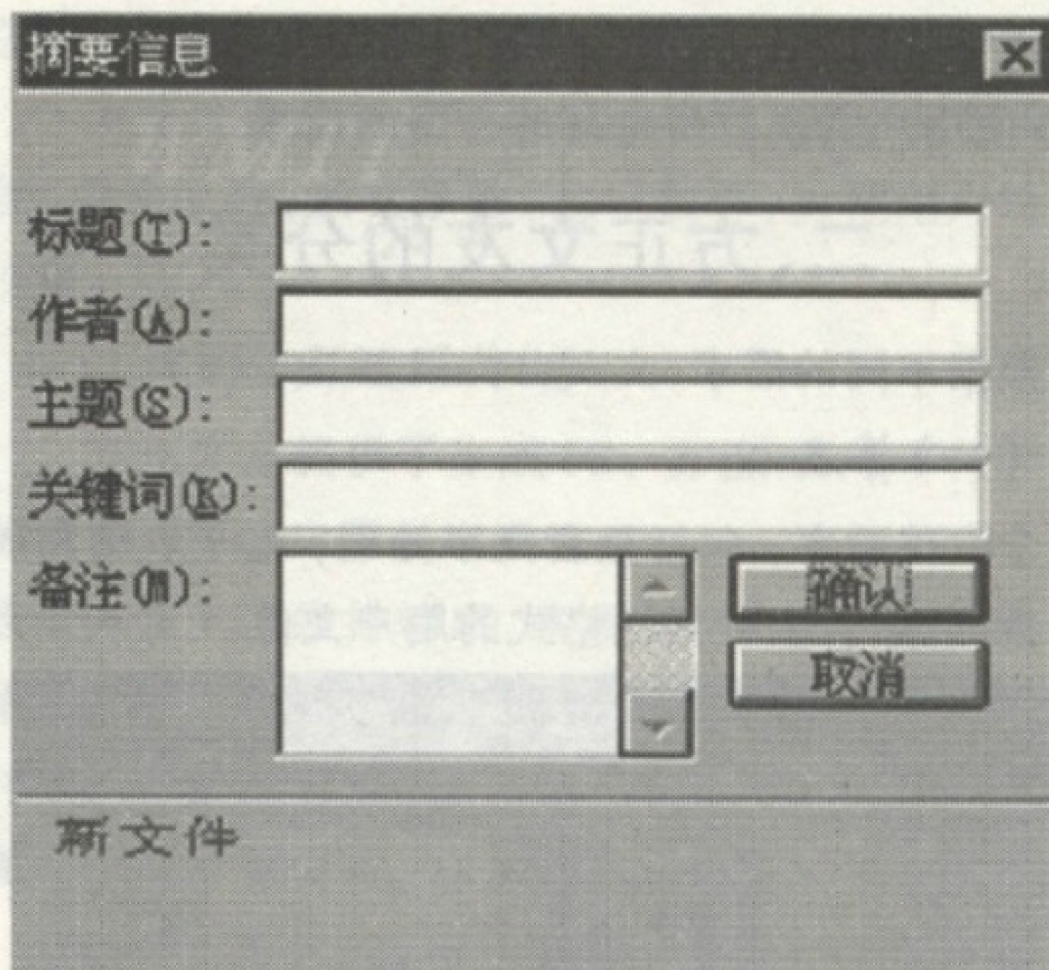
（二）丰富的电子表格和展示功能

电子表格系统可以为数据统计、报表制作等日常事务提供专门的数据处理工具，具有表格制作、统计计算、文字编辑等多种功能，文友还提供多种的数据图形输出方式，方便办公用户直观了解数据，通过使用 ODBC 技术实现了电子表格系统与其它多种类型数据库的联结，使应用程序也可以访问不同类型数据库中的数据，解决了办公数据来源不一的矛盾，实现了产品的标准化，使电子表格系统更适合用户需要。



文友还首家设计了一套中文电子菲林展示系统，提供了全套制作简报和展示材料的功能，可以方便地完成讲稿的制作、演示和输出到纸上或幻灯板的全部工作。并可作为 OLE SERVER 供其它系统调用。文友提供的强大的图形和文字的编辑能力以及丰富的背景效果，可以更有效地将思想表达出来，使报告或菲林展示过程更加精彩，更好地体现电子办公的优势。

文友可以直接读入 BMP、DIB、TIF、GRH 和 WMF 等多种格式的图像文件，支持直线、矩形、多边形、椭圆、图元库等多种图形对象，对每种图形对象提供了渐变、填充、剪裁等多种属性操作。这些图形对象还可以形成一个图形对象组，方便用户进行编辑，为用户绘出较为复杂和专业的图形提供了较好的工具。



（三）笔式输入功能

文友中采用了方正研究院手写体识别实验室的最新笔式输入模块，提供了汉字、符号的手写输入，解决了国人因对键盘不熟悉而产生的输入困难问题。

笔式模块提供了多种方便用户的命令。

手势命令可以帮助用户用笔输入一些预先定义好的手势命令，如换行、删除等，实现简单的笔式编辑功能。

笔式编辑功能使用户可以象平时在纸上写字一样，用笔颠倒前后字或词，进行文字块的复制或转移等。

电子便笺功能与普通便笺（纸）的使用相同，不做识别，实际上就是一个 BMP 的画图部件，方便用户的一些即时输出功能，如传真等。

（四）新颖的输入模块

文友中准备采用 IBM 最新的连续记号音输入技术开发语音输入模块，利用 IBM ViaVoice 强大的识别性能和识别率，将语音信号转换成对应的文本输入信息，将语音作为文字处理的重要输入来源。

文友既可以直接将语音发送到文字处理系统中，也可以通过中介窗口，在其中对识别错误进行纠正后，再发送到目标窗口。这种发送方式将动态学习用户的发音样式并向文友添词提供一种手段。

另外文友还可以提供语音命令机制，以语音驱动用户操作流程，并且可以自定义语音模板来完成一组相对独立的用户操作。

文友还可以提供独立的用户操作和语音宏机制，进一步发挥语音输入的优势。

(五)方便的电子邮件功能

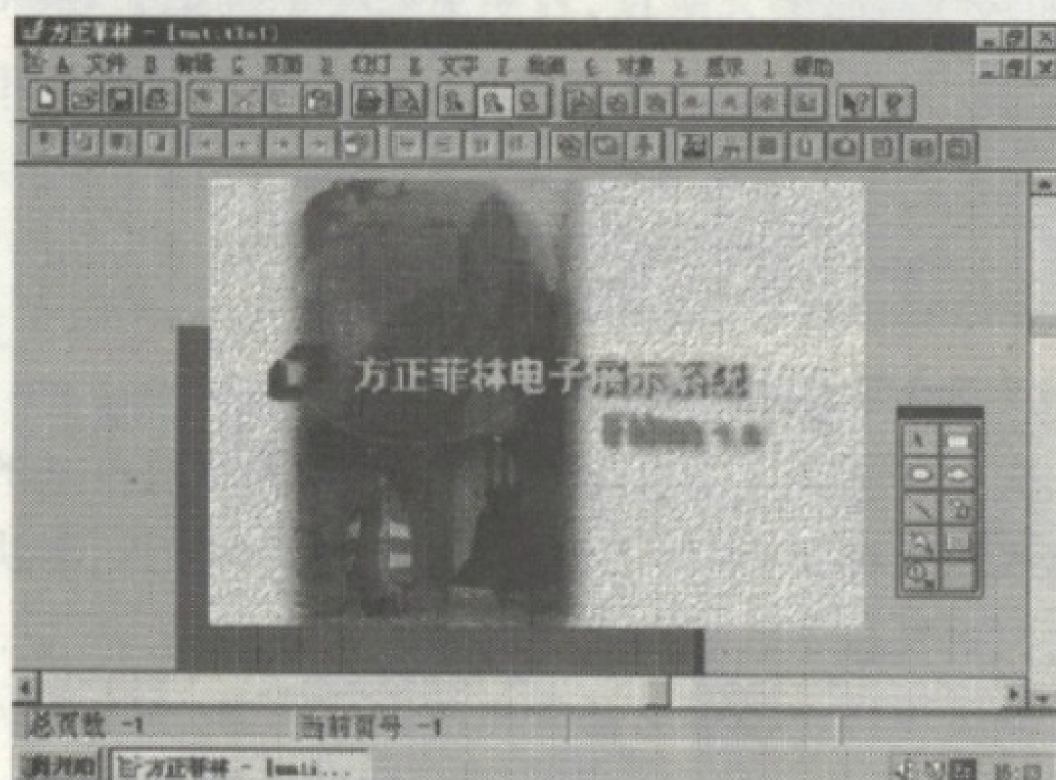
文友提供了方正飞扬电子邮件系统进行邮件的发送工作，由于文友与邮件系统的紧耦合连接，使用户可以在文字处理的环境中直接发送邮件，简单、方便、迅速，方便用户实现与信息高速公路的连接。

二、方正文友的分类

根据不同的需求，文友分为以下几个档次：

(一)普及版

十六位版本，包括全套文字处理，电子表格和展示系统，可以兼容多种其他格式的用户文件。



(二)标准版

三十二位版本，是一套以通用文字和报表处理、电子展示系统为基础，符合 Windows 95 风格的实用文字处理系统，可以兼容多种其他格式的用户文件，提供方便用户的模板、图章等，并且附带飞扬电子邮件、手写输入系统和二十多套方正精美字模。

(三)智能版

三十二位版本，在标准版的基础上提供校对、词典和常用词库等功能，并增加功能完善的语音输入模块。

三、方正文友与其它字处理、排版系统的功能比较

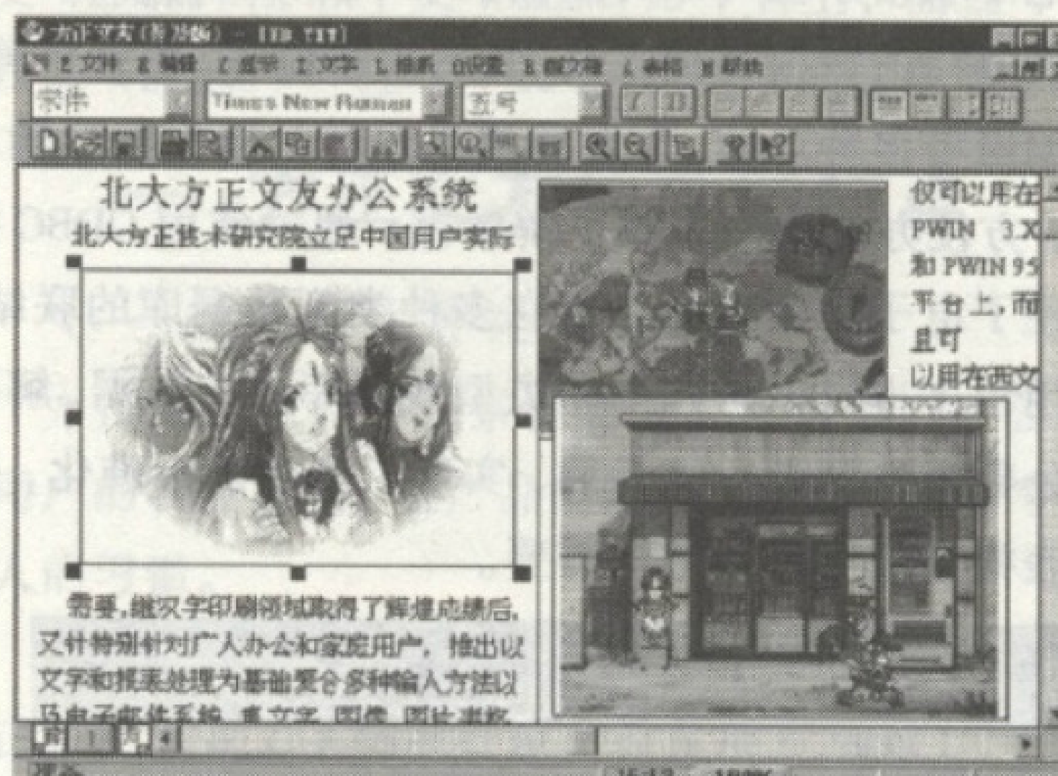
方正文友的文字处理核心部分采用了方正多年专业排版方面的成果。与市场上现有的 Word 97 和 WPS 97 相比，有很多相似之处。

例如，它们都是可运行在 Windows 环境下的图文表并茂、功能强大的图文混排系统，支持所见即所得(WYSIWYG)方式的中文字处理软件。都提供了符合标准 Windows 界面的菜单、工具条、状态行、多文档窗口用户界面的同时，各种图文框对象的属性可以随时打开作所见即所得的修改。支持横排和竖排等多种文字排版效果，在插入图文框时，可以实现绕排的效果。提供多种丰富的字体效果，如粗体、斜体、划线修饰等效果的字体修饰。支持 OLE 2.0(对象的链接和嵌入)，使用户可以在文档中链接或嵌入在其它应用程序中建立的对象。

除此之外，方正文友的文字处理部分有以下功能特色：

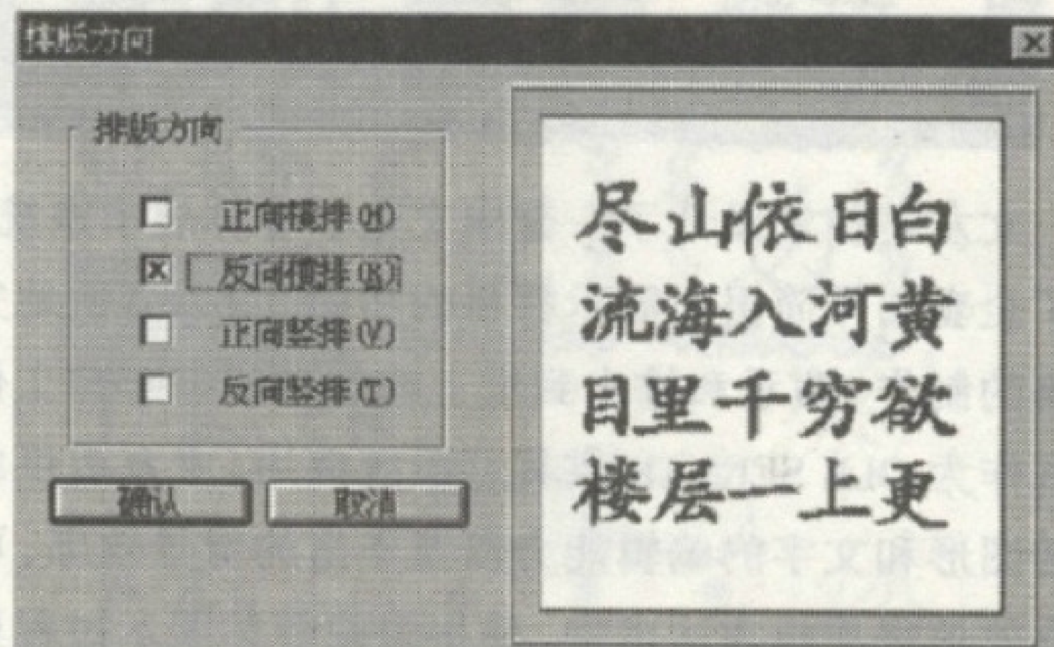
(一)正确的图文互斥算法

方正文友支持系统中的图文表等多种对象的混合排版，在图文的绕排(互斥)上，采用方正排版系统中的完全符合国内要求的标准互斥算法，例如正向横排的文字与图文框绕排时，遵循先排完图文框的左边空直至与图文框左底齐，然后返回到图文框的右上边继续排版，直至与图文框右底齐，最后返回图文框底下一行的最左边，继续排版，方便用户阅读。



(二)多种专业排版功能

方正文友秉承方正多年排版的研究成果，将多种专业排版的功能移植加入文友中。方正文友提供了正向横排，反向横排，正向竖排，反向竖排等多种排版方向。用户可以自由选取相应的排版格式，实现所需的效果。

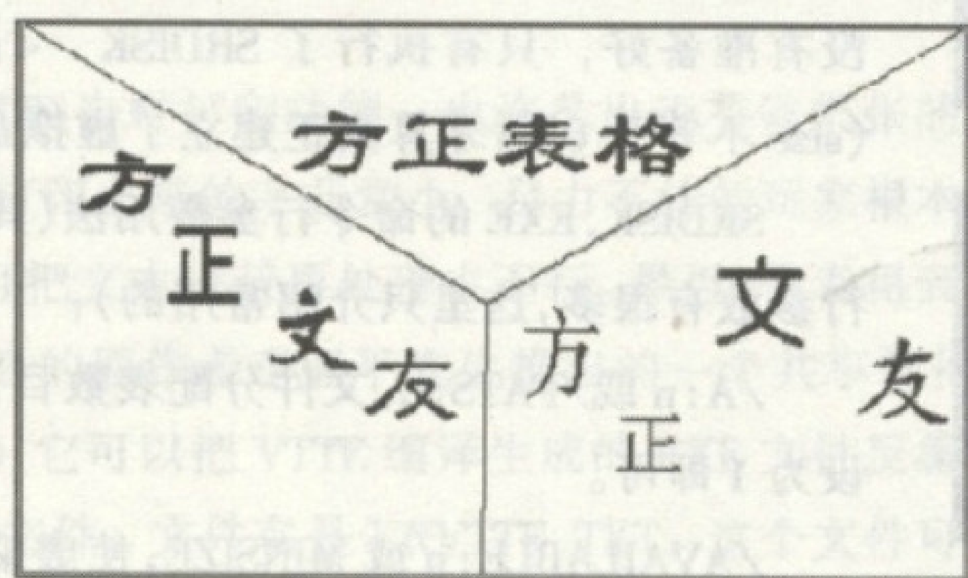


在文字修饰效果方面，方正文友继承了方正排版系统中的勾边、倾斜、旋转、空心、立体等多种文字修饰效

果，其中文友提供的文字花边和底纹修饰是方正特有的。此外，方正文友提供对文字的旋转，加着重点等特殊的文字处理功能。

(三)样式功能

方正文友为用户提供了专业级别的样式和样式管理功能，支持用户自己建立将常用的多种固定排版命令建立成排版样式，存储在样式库中，并提供对样式库的管理和修改管理。用户也可以将样式库中的样式应用于所需的文字排版中。



(四)多主页对应

方正文友可以建立多主页对应关系。主页用于定义一批页中相同的排版信息，如页眉/页脚等。一般的文字处理系统中提供的主页对应关系是单主页或双主页的，例如单页对应一个页眉或页脚，双页对应一个页眉或页脚。文友在此基础上提供了多主页对应，用户可以将主页库中的多个主页对应不同的页，使用户排文章更加方便、灵活。

(五)图形和位置锁定功能

方正文友图形功能完善，图元类型丰富，除矩形、多边形、菱形、圆、椭圆、平行四边形、直线多种类型的图元外，还提供了大量的图元库，用户也可以自定义。文友对每个图元提供了线型、底纹、阴影、箭头等多种属性。文友提供的各种图形与其他版面元素混排，用户可精确定位和对齐。

方正文友可以对系统中丰富的各种图文表对象提供位置锁定功能，防止用户不小心对对象的误操作。

另外，方正文友提供了黑白图着色、水印处理等操作，方便用户在文友中进行相应的图象处理功能。

(六)表格功能

方正文友中的表格提供了较强的表格处理功能，例如文友提供了斜线单元。在斜线单元可以任意增加多条斜线，对产生的斜线，用户可以任意移动，实现所需的效果，另外斜线单元中的文字可以在单元内部自由移动定位，在单元形状发生改变时，文字的相对位置不变，符合国内用户的对斜线单元格的需求。

(七)系统保障和文件管理

系统保障，方正文友有自动存盘功能，可以定时存盘，在意外情况下为用户提供了一定的系统保障能力。

文件管理，方正文友提供了密码设置、摘要信息等功能，为用户提供了一定的文件管理。

方正文友提供了字数统计功能，其中包括页数、段数、中文字数、西文字数、总字数等，方便用户对文件的了解。

(八)输出效果丰富

方正文友提供了生成 PS、方正 S2 等多种输出格式的功能，使用户既可以通过 Windows 直接打印，也可以通过方正 PSP 发排输出，实现了与方正后端发排系统的紧密联系，WPS 97 和 Word 97 等面向个人用户的排版软件只提供了 Windows 直接打印的功能，无法满足用户较高的输出质量要求。

另外，方正文友附带的二十多种精美的正版方正字库，使用户可以更方便地实现丰富的输出效果，在这方面，其他文字处理系统无法与之比较。

(九)兼容其它系统

方正文友的兼容性体现在以下几个方面：

1. 兼容多种文件格式，可以读入 WPS、中文 Word 6.0、RTF 等多种类型的文件，尤其是兼容方正书版 BD 格式，对几十万方正书版老用户提供了直接的系统支持。

2. 兼容多种平台，方正文友不仅可以用在中文 Windows 3.X 和中文 Windows 95 平台上，而且可以用在西文 Windows + 外挂式中文平台(如中文之星等)上。

(十)硬件要求

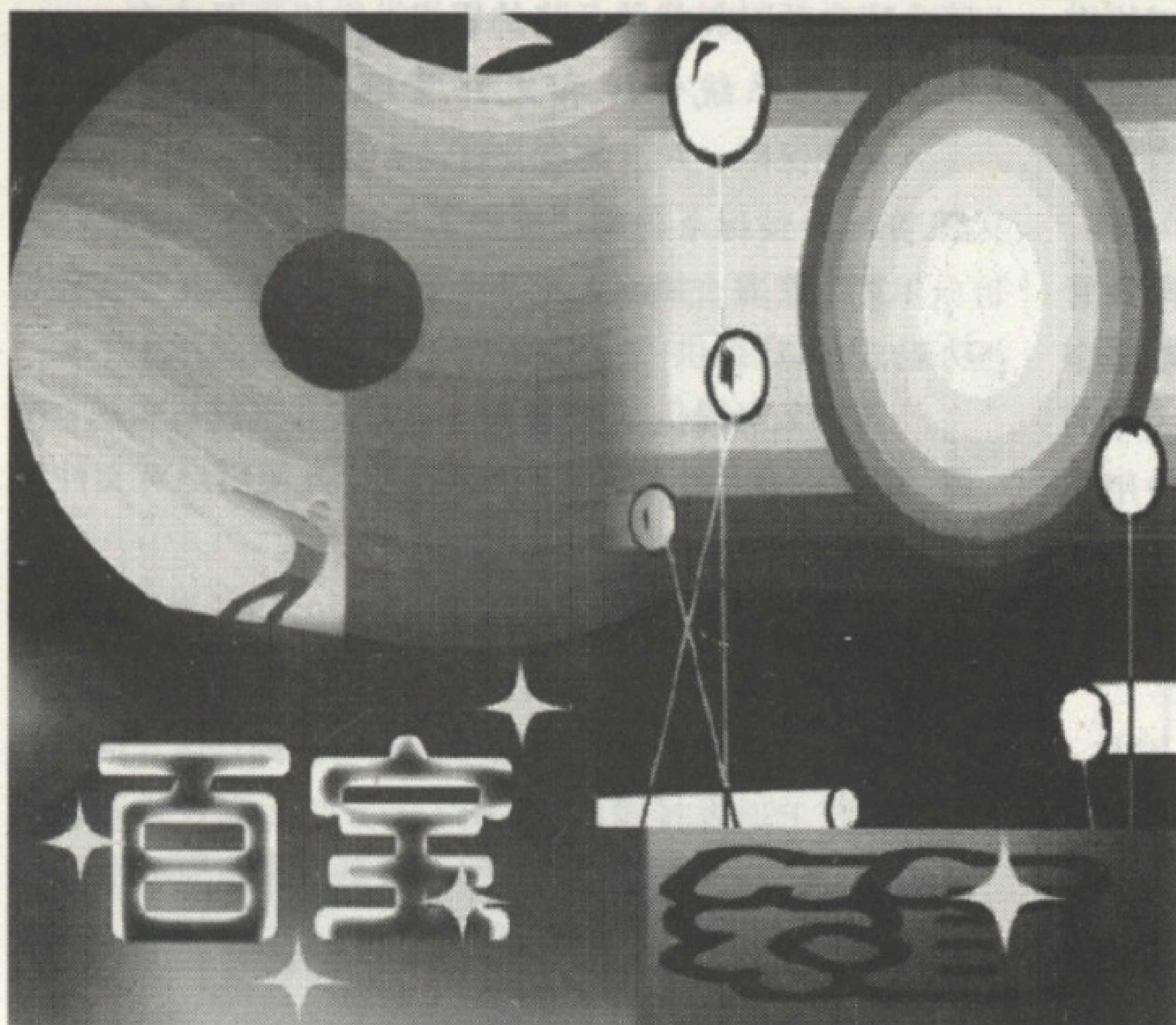
方正文友对硬件的配置并无苛求(使用语音输入法除外)，可以在 486 以上的机器上使用，内存最少可以 8M，最大占用硬盘空间 10M。

四、总结

文友聚合了方正在文字处理、文字识别、电子邮件和 IBM 语音识别方面的技术成果，代表了一种全新的办公处理方式，这将是目前首次结合语音和手写体输入功能的集成通用办公环境，具有极高的实用价值和创新。

方正文友系统的核心部分软件 1996 年获第二届中国 PC 机应用软件设计大奖赛大奖。♬

方正文友套件普及版收录于《大众软件 CD》总第 5 期\EDIT\WY\下。



一、可随时改变虚拟盘大小的SRDISK 2.08

提起虚拟盘，大家对DOS 3.X下的VDISK或DOS 6.X下的RAMDRIVE一定记忆犹新，现在给大家介绍的SRDISK 2.08可不再是以往那样的虚拟盘。SRDISK的全称是RESIZEABLE RAMDISK，是由Marko Kohtala开发的优秀共享软件，它的功能大大增强，比如它可以随时改变容量大小而无须重新启动，并且在改变大小时仍可保留原有的数据；可随时取消虚拟盘，亦无须重新启动；可设置写保护，禁止写入虚拟盘；可设置扇区大小(SECTOR SIZE)、簇的大小(CLUSTER SIZE)、文件分配表数目(NUMBER OF FATS)等参数；可任选XMS或EMS作为虚拟盘；只要内存足够，虚拟盘的容量可达32M以上。

当使用XMS时（在CONFIG.SYS中须有DEVICE=HIMEM.SYS命令行），将SRDXMS.SYS拷到根目录下，在CONFIG.SYS中加入DEVICE=SRDXMS.SYS命令行，以后使用时只要在DOS下键入SRDISK <size>即可随时建立虚拟盘或更改虚拟盘的容量大小，这里size给出了虚拟盘的容量大小，以KB为单位。当使用EMS时，只要用SRDEMS.SYS代替SRDXMS.SYS即可，当然，在CONFIG.SYS中需有EMS驱动程序。

SRDXMS.SYS或SRDEMS.SYS的命令行参数用法：

其格式为DEVICE=SRDXMS.SYS [d:] [/A]

其中d:给出了虚拟盘的盘符，可缺省，让程序自动给出；/A参数表示将当前的虚拟盘增加到先前安装的虚拟盘之后，比如当虚拟盘前部分使用XMS、后部分使用EMS时，可以在CONFIG.SYS中加入下列语句：

DEVICE=SRDXMS.SYS

DEVICE=SRDEMS.SYS /A

SRDXMS.SYS的作用只是给DOS分配一个驱动器，好比安装了一个软驱而没有插入软盘，此时对虚拟盘列目录会提示说驱动器没有准备好，只有执行了SRDISK <size>(size不等于0)后才算真正建立了虚拟盘。

SRDISK.EXE的命令行参数用法(其命令行参数有很多,这里只介绍常用的)：

/A:n或/FATS:n,文件分配表数目,通常设为1即可。

/AVAILABLE:n或MINSIZE,使虚拟盘容量大到足以保留原先的数据并剩余n KB的可用空间。/MINSIZE等同于/AVAILABLE:0,设置可保留住原先数据的最小虚拟盘。

/C:n或/CLUSTER:n,设置簇的大小。

/DEVICETYPE:n，某些场合下须指明的设备类型，常用的包括：0=360K、1=1.2M、2=720K、5=硬盘、7=1.44M。

/FILESPACE:n,设置文件可用空间为n KB，整个虚拟盘的容量将略大于n KB，因为文件分配表、目录等也要占用空间。

/FREEMEM:n或/MAXSIZE，设置其它应用程序可用的内存大小，使虚拟盘占用的内存小到至少保证有n KB大小的内存可用于其它程序。/MAXSIZE等同于/FREEMEM:0,将所有可用内存用于虚拟盘。

/REMOVABLE:x,当x为ON、+或无x时,虚拟盘为“可移动盘”，在某些应用程序下须设置该状态；当x为OFF或-时，虚拟盘为“不可移动盘”，就跟RAMDRIVE一样。

/S:n或SECTORSIZE:n，设置扇区大小为128B、256B或512B,缺省设置为512B。

/U或/UNCONDITIONAL或/ERASE,清除虚拟盘内容。

/W:x或/WRITEPROTECT:x,当x为ON、+或无x时,允许写保护；当x为OFF或-时,取消写保护。

另外在执行可能会删除数据的操作时可在命令行

后跟/Y或/YES或/FORCE表示不必确认操作,直接执行;/NO表示不执行;/ASK为缺省设置,表示须选择YES或NO确认操作。

浙江 陈剑波

二、Unvtte伴侣1.0

各位软件玩家想必都玩过《超级可视化磁盘刊物生成器VTTE》吧?VTTE强大的功能实在令人难忘,各种精美32点阵汉字,鲜艳的前景色和背景色,内嵌SPT位图,美妙的背景音乐……用它来做磁盘杂志真是太酷了!

VTTE自带打印功能,也许是出于节省纸张的缘故吧,它打印出来的字非常小,目力不佳的玩家根本看不清,而且把文本进行再处理也不行。最近,作者得到了一个VTTE的原作者李亚平先生推出的一个共享软件Unvtte 1.0,它可以把VTTE编译生成的EXE文件反编译成原文本文件,文件名是UNVTTE.TXT,这个文件可以进行再处理后进行打印。本来,上述一切问题都迎刃而解了。可是,李亚平先生似乎偷了一点小懒,反编译后的UNVTTE.TXT文件没有去除各种控制符,如果文本文件较长并且所做的修饰较多的话,那么去除这些控制符的过程将会象唐玄藏到西天取经一样漫长。

于是,作者的Unvtte伴侣1.0便诞生了。它的功能非常简单,能够去除经过Unvtte反编译后产生的文本文件中的控制符,具体用法如下:

UM 源文件名(含控制符)目标文件名(不含控制符)

举个例子:UM unvtte.txt mytext.txt

作者在软件包中附带了一个example.txt文件和Unvtte.exe,Unvtte伴侣的威力用它一试便知。

上海 苏新运

三、星云轻松小字库专家1.0

随着电脑技术的发展,越来越多的电脑玩家喜欢自己动手编写一些电脑软件,无奈软件易用,编程难学,许多原本打算编写中文软件的"菜鸟级"玩家最终只得来个"洋为中用"了事……

嗨!各位软件玩家大家好,我星云轻松小字库专家来也。各路玩家,只要你拥有了我,保证你轻松编写中文软件没烦恼!

我的用法很简单:

HZLIB BIG-HZLIB Text-File SMALL-HZLIB

HZLIB:我的英文名字。

BIG-HZLIB:小字库的"源头"——大字库,用HZK16、HZK16F、CCLIB等均可不在当前目录中时,别忘了加上路径哦。

Text-File:要显示的汉字串的文本文件字数不限,行数不限,但字与字之间不能有空格,不能有空行。

SMALL-HZLIB:你要生成的小汉字库。

举个例子:HZLIB HZK16 HZ.TXT HZ.DAT

你也许要说了,光有鸭子没有烤炉还是做不成烤鸭呀?光有小字库有什么用呢?别着急,我在软件包里附带了包含汉字显示函数的头文件PUTHZ.H和演示文件DEMO.C,里面有详细的中文注释,保证你看了一遍就会用,另外编译时可别忘了加上工程文件DEMO.PRJ哦。

上海 苏新运

四、音效转换大师VOC2EXE

许多软件玩家玩游戏久了,手头一定收集了不少非常好听的WAV和VOC音效文件吧?可是,这些靓丽的音效文件好听是好听,玩家们却没办法在自己的软件里播放它们。

怎么办?笔者最近得到了一个宝贝,不敢独享,现拿出来与广大玩家共享。这个宝贝就是音效转换大师VOC2EXE V1.0,它是Alessio Falsetti编写的一个共享软件,非常好用。它能够把VOC音效文件转换成可在DOS下直接播放的EXE文件,支持PC喇叭和声霸卡。

音效转换大师的用法如下:

VOC2EXE file-voc file-exe [num-driver]

file-voc:要转换的VOC文件

file-exe:要生成的EXE文件

[num-driver]:输出设备号

输出设备号:0是PC喇叭、1是Covox、5是声霸卡(缺省设置)

举个例子:VOC2EXE myvoc.voc myvoc.exe、VOC2EXE myvoc.voc myvoc.exe 0

注意,一个VOC文件能被正确地转换要满足3个条件:

1.这个.VOC文件由一个数据块组成

2.这个.VOC文件没有被压缩过

3.这个.VOC文件有一个正确的文件头

如果您收藏的是WAV音效文件,可以先用软件包中提供的WAV2VOC.EXE把WAV文件转换成VOC文

件，然后再用 VOC2EXE 转换就可以了。

得到 EXE 文件之后，您可以把它加入批处理文件中播放或是在 C 语言中用 system("myvoc") 的形式播放。

上海　苏新运

五、子目录加锁工具 1.0

说到加密，大家或许都跃跃欲试，但一度尝试之后，又不得不放弃，并留下一个极深刻的想法——加密太难了！

的确，一人加密，千百人来解，要攻不破才怪呢。而且，加密者不但要求精通汇编，更要有高深的编程技巧，这不是一般用户能做得到的。

但是，加密还要有灵活的头脑，只要多想一些平常人不想的地方，则往往可出奇制胜。本程序采用的是一种外围加密方法，来对子目录加锁，不敢说保密度很高，但在一定范围内还是适用的。不信，你试试！

用法：

Lockdir </L | /U> < DirName >

/L:加锁

/U:解锁

DirName:要操作的子目录名

这只是一个外围加密方法，在一定范围内还是适用的。它的局限性是只能加锁根目录下的子目录。这点尚待改进！　　江西　廖虎斌

六、万年历 1.1 版

《万年历》共享版在《大众软件》上推出后，得到了一些读者的关心，他们来信提出了一些好的建议，也指出了程序中的一些不足与错误。

错误的存在，让人很不舒服，所以就有了这个修正后的升级版《万年历 1.1 版》，共享版的最大的 Bug 在于，MOD 音乐文件太大，这便使得程序运行时需要很大的基本内存(600K 左右)，而这太苛刻了，于是程序便总出毛病。

《万年历 1.1 版》在内存规划上下了一番功夫，它的基本内存的要求已降到了 470K 左右，一般用户都可达到了！而且，在吸取了一些用户的意见后，增加了一些新的功能，如卡片管理，自动预报等。　　江西　廖虎斌

七、Change 1.15

Change 由二个文件组成，主文件 CHANGE.EXE 和数据文件 CHANGE.DAT。它主要根据数据文件的内容，将指定文件中的字符串替换为其它的字符串，可用于一些文本文件的转换。像是把 BIG 5 码的文件转成 GB 码后残留的繁体字。另外在 DOS 状态下输入 CHANGE/?可得到帮助。

这个软件使用十分简单，你只要编写一个数据文件，然后运行本程序，根据程序的提问输入正确的文件名就可以了。数据文件的格式如下：

[;] <需替换字符串>,<将替换字符串>

如果在行首打入字符“;”，这一行的内容将被程序忽略，可用于数据文件的说明行。“需替换字符串”与“将替换字符串”是数据文件中必不可少的内容，“需替换字符串”是指在源文件中的现有的字符串，“将替换的字符串”是指将用于替换的字符串，本软件将把源文件中的“需替换字符串”用“将替换字符串”代替后写入目标文件，完成转换过程。

数据文件内容范例：

;这是一个将文本文件中的港台地区非标准计算机术语转换为标准计算机术语的数据文件

磁碟，磁盘

主记忆体，基本内存

记忆体，内存

可执行档，可执行文件

数据编辑中应注意的几个问题：

1. 两个词语之间一定要用英文逗号隔开。

2. 逗号不能成为第一个字符。

3. 如果需替换词组中 B 中包括了 A，那么 B 要在 A 前面。如“主记忆体”中包括了“记忆体”的内容，“主记忆体”就要处在“记忆体”前面，防止程序将文本中的“主记忆体”转换为“主内存”而无法得到“基本内存”的正确结果。

4. 注释文件要单独占一行，不能加在数据尾部。

5. “需替换字符串”与“将替换字符串”可以不等长，但这时仅能对文本文件进行转换。

本软件附带的 CHANGE.DAT 文件中的数据是用于转换计算机术语，你可以用 UCDOS V5.0 中的 BIG5 码与 GB 码转换程序或类似的程序将一个港台软件的说明文件转换为 GB 码后，再使用本软件便可把文件中的计算机术语换为我们比较熟悉的术语，以便于观看。

武汉　余斌

 **本栏目介绍的所有软件均收录于《大众软件 CD》总第 7 期\BBX\下。**

透过时钟看CPU的历史与发展

北京 罗曜

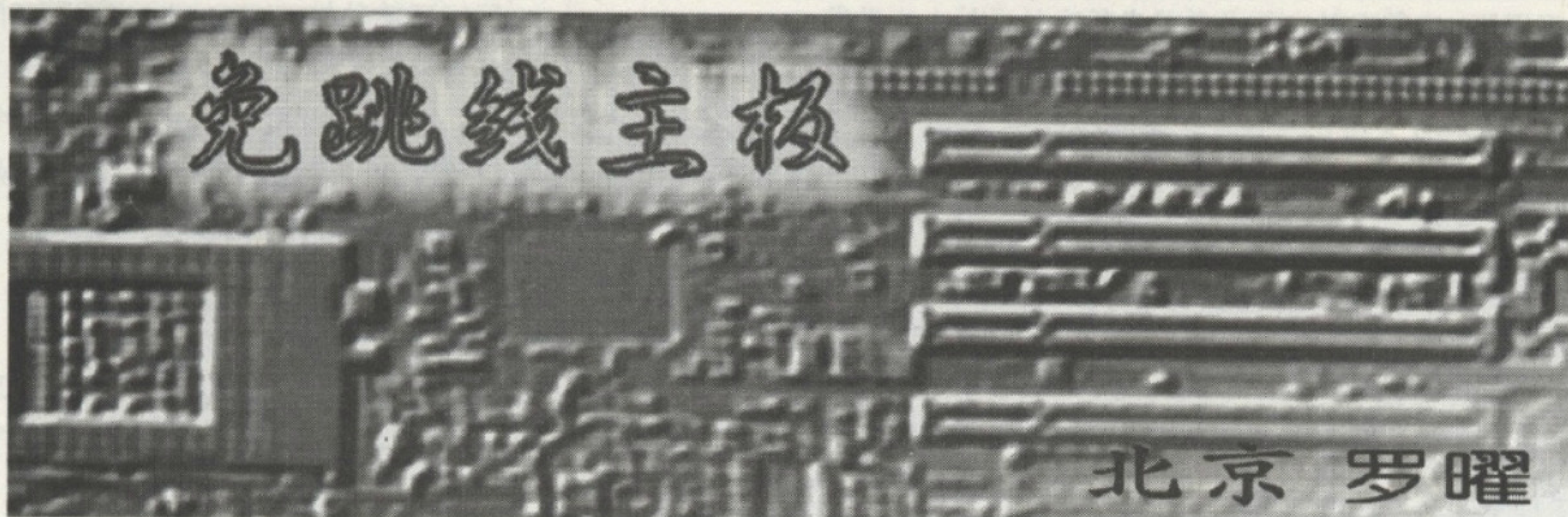
在486时代的早期，CPU并没有倍频这个概念，因为内频跟外频其实是相同的。CPU以怎样的时钟进行核心运算，就以怎样的时钟与外设交换数据，Intel DX33就是如此。但随着CPU时钟的推进，周边设备已无法跟上CPU的速度，这时就出现了所谓“倍频技术”，例如Intel DX2-66或DX4-100这些产品。这时候CPU的时钟就有了内频同外频之分，而内频就等于外频乘上倍频数(外频为外部工作频率的简称，内频为内部工作频率的简称)。

Intel接着推出的奔腾CPU除了将外频由486时代的25/33/40/50推进到60/66之外，在倍频技术方面也有新的变化。奔腾总共有四种外频，分别由BF0跟BF1这两根引脚所控制，BF0负责×1.5跟×2，BF1负责×2.5跟×3。因此，奔腾CPU的时钟由最低的50×1.5=75MHz到最高的66×3=200 MHz。

奔腾的发展主要有两个时期，一个是P75到P120这个阶段，那时候的“超频爱好者”们流行将P75超到120，每个人都希望买到可以超120的P75(我的P75只能超到100，很不幸啊)。这时期的CPU不管再怎么好超，一般也只能超到120，顶多到133而已了，因为Intel当时的技术仅限于此。由于那时的CPU普遍好超，超频的风气也就从此一发而不可收拾了。接下来Intel在技术上有很大的改进，这时进入了P133到P200的时期。大家都希望买到P133超到200，而另一方面，一些不法商人也将大量的P133 REMARK成P166流入市场。也许是他们做得太过猖狂，使得Intel对P133做了“锁频”的保护。他们的作法是把负责×2.5和×3的BF1这只引脚的功能给屏蔽掉，如此一来便造成P133最高只有×2倍频可用，REMARK商就没法动歪脑筋了。但对于发烧友们来说，还是可以透过外频来超，也就是俗称的“超75/83”了，国内的许多报刊杂志已有过介绍，在此不再赘述。

在奔腾之后，Intel又在Socket 7平台相继推出166、200和233这三款多能奔腾CPU。由于多能奔腾233的时钟高达66×3.5=233，必须用到3.5倍频，这是原来的奔腾所没有的，为了符合Socket 7规格，Intel的作法是将奔腾的×1.5倍频挪做×3.5倍频，所以主板上的×1.5倍频设定，对于多能奔腾来说就变成了×3.5倍频。但并非每一块多能奔腾CPU都支持这新的×3.5倍频，多能奔腾233是一定会有的，但是多能奔腾166和多能奔腾200为了避免被REMARK，有的并没有×3.5倍频，这就是所谓多能奔腾的锁频。锁频就是指不支持×3.5倍频而已，其余的倍频统统还在，与奔腾133的锁频截然不同。

我想多能奔腾233是Intel在Socket 7平台的最后一个产品了。今后，他们将全力发展Slot 1，也就是奔腾Ⅱ代所使用的主板标准。Intel于日前推出他们最新的440LX芯片组，支持AGP与SDRAM，但外频仅支持到66 MHz而已。不过即将推出的440BX芯片组是为了搭配Intel最新的CPU——Deschutes而研制的，会正式宣告100MHz外频时代的来临。Intel已经加紧脚步，希望可以将推出的时间尽量提前，最快在去年底到今年初便可展现在世人的面前了，到时候推出的时钟将是100×4=400 MHz和100×4.5=450MHz(好可怕啊！)。对于AMD来讲，由于Slot 1是Intel的专利，所以他们别无选择，只能留在Socket 7继续奋斗。在Slot 1体系中，440LX已经支持AGP(一种图形接口)，并且在440BX还将支持100 MHz外频，对Socket 7构成极大的威胁，因此Socket 7在这些方面胜算如何还是未知数。于日前推出的AMD 640芯片组（也就是VIA的APOLLO VP3）虽然特色远远超越Intel的TX/HX/VX芯片组，但是它仍然不支持AGP，并且仅支持到66MHz外频。看来目前最有希望的只有VIA的APOLLO VP3 AGP芯片组，它将是目前Socket 7体系中唯一支持AGP的芯片组了，不过是否支持100 MHz外频尚有待查证。总之，Socket 7如要延续生命，在这两方面势必要赶紧追上，否则市场真的会被Intel的奔腾Ⅱ拉走……AMD下一波推出的（下转31页）



对于有自己装机经验的朋友们来说，跳主板跳线应该是一个很烦人的过程吧？又小、又多，而且一旦跳错了，还会发生“可悲”的后果。而超频族呢，肯定更厌恶这玩艺了，不断地调整跳线，不断地开关机箱，而且常常主板装入机箱后，还会被各种设备或电缆挡住，别说跳跳线了，手都伸不进去啊！微星的 DIP 开关设计是一个重大改进，但是还不彻底……看看这两种免跳线主板吧，真的是很酷哦！！

一、升技 ABIT AX5

升技在这两年名气渐渐大了起来，所推出的产品在市场上都享有不错的口碑，他们先前的 TX 芯片组主板有 PX5 和 AX5 这两款，最近又推出了具有智能监控能力的 TX5，这次要跟大家谈的是 AX5。

AX5 使用 Intel 最新的 TX 芯片组，采用 ATX 结构设计，板子上有 4 个 PCI 槽、4 个 ISA 槽及 3 个 DIMM 插槽和 4 个 SIMM 插槽。这块板子比一般的板子要长一些，所以包装盒也相应地大了不少，包装很高级，第一次拿在手里的感觉很像“礼盒”。包装盒内有一张 Intel Bus Master IDE Driver 磁盘和一大本使用手册，内容十分详细，我所拿到的是英文的，相信不久将会改为中文。AX5 也采用最新的 Switching Voltage Regulator，虽然都是线圈状，不过其形状相当特别哦，你有机会逛电脑配件市场的时候可以去瞧瞧。另外，主板内置双层的高级 IO 端口，包含两组 USB 插孔，品质绝对是一流的。

升技主板最大的特色就是 Soft Menu（软菜单）设定技术，这项功能获得中、日、韩、美、德、英、法、意等 12 个国家的专利，板子上除了唯一的 CMOS 跳线之外，真的连一个跳线也没有，果然是名副其实的“jumperless”（免跳线）。当你忘记 CMOS 密码时，CMOS 跳线可让你消除 CMOS 内的内容。目前升技全系列主机板均使用 Soft Menu 技术，在主板的 BIOS 设定中多出了“!! CPU Soft Menu !!”这个选项，进入之后会出现以下画面：

CPU Name Is	Intel Pentium MMX
CPU Operating Speed	User Define
Turbo Frequency	Disable
External Clock	66 MHz
Multifer Factor	×2.5
CPU Power Plane	Dual Voltage
Core Plane Voltage	3.2V
I/O Plane Voltage	3.3V

BIOS 会自动侦测 CPU 种类，所以第一个选项 CPU Name 为白色，无法变更。其余选项中黄色的则可由用户改变设定。在频率设定方面，你可选择现成的时钟或是 User Define（用户定义），具体指定外频及倍频。AX5 支持超频者们所喜爱的 75/83MHz 外频，并且也支持 66 MHz 的加速模式 68.5MHz（此选项只在选择 66 MHz 时才会出现），据我个人测试，使用起来都相当稳定。在电压方面，由于 CPU 种类已被确定，所以单电压或双电压的电压形式也跟着被决定下来，无法变更了，故 CPU Power Plane 一栏也是呈现白色的。单电压（Single Voltage）部分，只提供 3.38V 和 3.52V 这两种电压；而在双电压（Dual Voltage）部分，则又分为 Core 和 I/O 两种形式。如下所示：

Vcore 提供 2.5/2.8/2.9/3.2V 等电压值

Vio 提供 3.3/3.38/3.52V 等电压值（内定值 3.3V）

一旦你使用过软件跳线设定，一定会对这项技术爱不释手的，因为它实在是太方便了。如果你要更改 CPU 设定，只需坐在电脑前面轻松地敲打键盘，不必费力打开机箱盖去摆弄那些小跳线了，这就是为什么包装盒上写着“你可以一手掌握的主板”的原因。由于 Soft Menu 的独特功能，加上 75/83MHz 外频的支援，最重要的还是稳定的品质，ABIT AX5 是一块相当值得向您推荐的主板。

二、浩鑫 HOT－569

我想一定有不少人对于浩鑫（shuttle）感到很陌生，其实浩鑫是台湾知名的主板厂商，只是其市场以国外为主，所以国内较少人知道。浩鑫的市场和其他那些主板商不太一样，主要是在欧洲，尤其是德国这个注重高科技的国家，浩鑫主板颇负盛名。最近浩鑫更名为 Spacewalker，我个人把它翻成“太空漫游者”，所以他的产品包装是以浩瀚的星空及地球作为背景。

浩鑫总共推出四款 TX 主板，根据规格是 Baby－AT 或 ATX 以及智慧监控能力的有无，分为 HOT－566、HOT－567、HOT－571 及 HOT－569。我要介绍的 HOT－569 采用 Baby－AT 设计，且不具备智慧监控能力，不过相对的价格也很便宜，只要 900 元左右。 从外观上看起来，HOT－569 使用 Intel TX 芯片组，板载 512K 二级 Cache，并使用新型的 Switching Voltage Regulator，有 4 个 PCI 槽、3 个 ISA 槽以及 3 个 DIMM 插槽和 4 个 SIMM 插槽。IDE、串并口、软驱插槽一律使用防误插塑料护套。此外，板子上除了 AT 电源插座之外，还有一组 ATX 电源插座，也可与 ATX 电源及机箱搭配使用。而且这块板子上还提供两组 3 针风扇电源插座，整体看来，算是蛮标准的主板了。

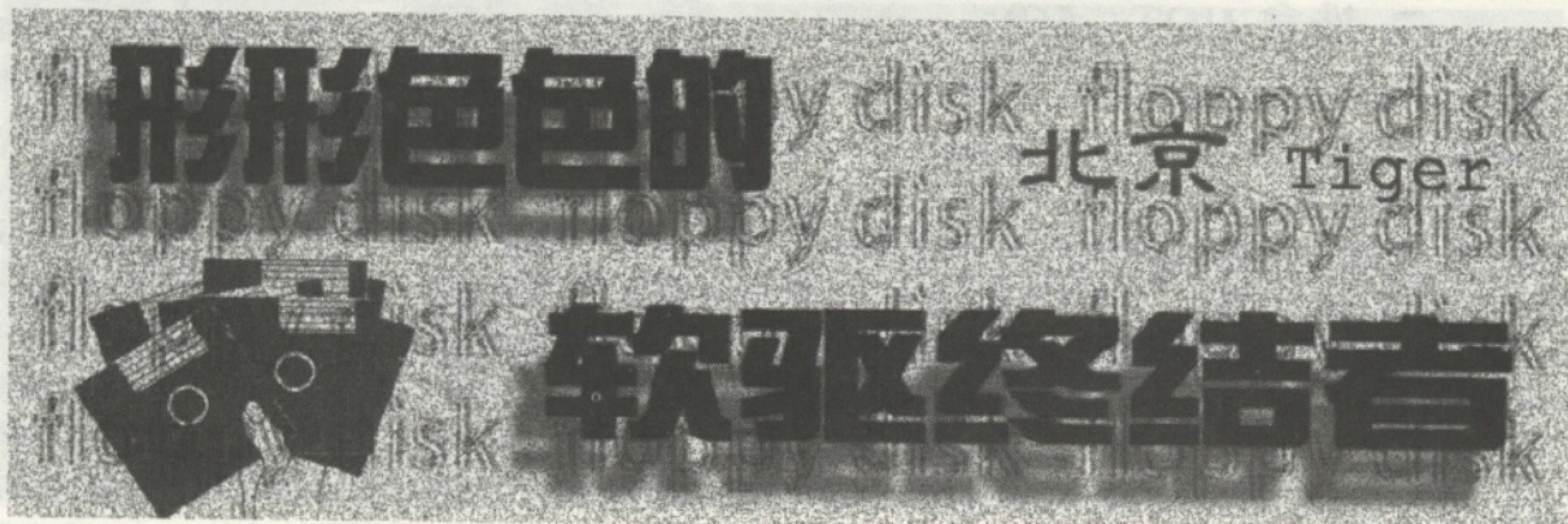
HOT－569 支持目前所有的 586 级 CPU，并支持全部的 50/55/60/66/75/83MHz 外频，也算是提供给高级玩家一个贴心的设计。使用时并没有遇到任何问题，相当稳定，内频除了 1.5/2/2.5/3/3.5 之外，还支持 4/4.5/5/5.5，只是目前看来没什么用。在电压设定方面，我相当推崇它的设计。HOT－569 可通过主板上的跳线或是 BIOS 进行设定。若 JP43 为 close(跳跳线)，则电压由 BIOS 的设定控制；若 JP43 为 open（不跳跳线），则电压由板子上的跳线控制，内定值为 close，由 BIOS 控制。我强烈建议使用 BIOS 设定，因为这很方便。HOT－569 支持的电压相当广：2.0/2.05/2.1/2.2/2.3/2.4/2.5/2.6/2.7/2.8/2.9/3.0/3.1/3.2/3.3/3.4/3.52V，应有尽有啊！！

你也可选择 AUTO，自动侦测 CPU 类型，给予适当的 Vcore 电压，浩鑫称此为“CPU PnP”功能。在使用时，若是电压设的太低，如 2.0，则很可能连 BIOS 都无法进入，怎么办呢？这时可先将 JP43 上跳线拔掉，使用手动设定，进入 BIOS 把设定改回来，然后再把跳线插回去就成了。

Space Walker 在欧洲的名气非常响亮，品质也具备一定的水准。从上面我们也了解到了 HOT－569 的特色，并且它的价格也很具有吸引力，值得去试一试。♬

（上接 29 页）K6 时钟将是 300MHz，只是不知道是 66×4.5 还是 100×3。据说 AMD 与 VIA 现在已经取消合作，所以 AMD 如要推出 100×3，将会面临到无芯片组搭配的窘境，因此有人预测 K6－300 使用的大概还是 66×4.5。如果是这样的话，AMD 在这场速度的竞赛当中将大大落后于 Intel。但这一切都还只是目前的预测而已，也许未来会有意想不到的变化呢。

文章的最后，我想来澄清一些观念。目前有许多主板声称支持×4 和×4.5 这些倍频数，但是我要告诉各位，这在目前是没有任何用处的。因为目前 586 级的 CPU 根本没有任何一款支持到这些外频，多能奔腾目前顶多支持到×3.5 倍频而已。“支持”的意思是指“有”或者“没有”，有就有，没有就没有，主板只是提供跳线供调整，你的 CPU 不支持的话，就毫无用处。例如奔腾 133 被锁频之后只剩×1.5 和×2 两种倍频，虽然主板上有×2.5 和×3 倍频可以调，但是你再怎么调也不会出现×2.5 和×3 倍频。希望大家要有这个观念，不要被厂商误导。而目前的 CPU 对外频的支持最高到 66 MHz，这里的“支持”是指“在这个频率下可正常工作，超过则并不保证”，换句话说，75/83MHz 的外频我们要用还是可以用的，只要主板有这些频率就可以了，而不用去管 CPU。♬



时代真是不同了，在我上学的时候，曾经为拥有了自己的第一张软盘而兴奋得不能自已，尽管那只是一张360K的低密盘。自从有了CD－ROM以后，就很少使用软盘了，可是有些事情是CD－ROM办不到的，比如说现在我的硬盘里有大约200MB左右辛辛苦苦搜集得来的工具软件，要用软盘转移到另一台机器上，或者为了保险起见，需要做一套备份，我只有当场晕倒了。在以前，完成这项任务我只有用硬盘对拷，这种方法的弊病就不用再多说了，携带不方便，还得拆开机箱，总之是相当麻烦的一件事情。

现在我用Iomega(怡敏信)公司(In－Out－MEGA，以兆为单位来输入输出的公司?)的ZIP(极碟)驱动器来解决这件事情，每一张ZIP的容量为100MB，传输率约为1.4Mb/s，实际相当于一个8速的光驱，完成这项工作还是比较轻松的。ZIP的生产历史比较长，已有大约两年时间，到目前为止，全世界的ZIP驱动器发货总数已超过700万部，相当受欢迎。目前所有的BIOS厂商和主板厂商已经全面支持ZIP，比如北京常见的华硕TX97、微星5145等等主板，都支持直接用ZIP盘启动计算机。不知道大家看过目前大为走红的新片《变脸》(Face Out)没有，在里面传递情报就是用ZIP来实现的，还有今年在北京举行的电脑美术展览，作品的主要传播媒体就是ZIP和MO。

ZIP有内置和外置式两种，可以接SCSI接口、IDE接口和并口，不兼容原有的1.44兆软盘，由于在中国ZIP的普及率还没有欧美那么高，我只能选择外置并口，这样在交换文件时，我还得带着驱动器、变压器和连接电缆跑来跑去，还是相当地不方便，我现在只希望ZIP能在中国形成标准，这样我就可以只携带一张比3.5英寸盘大不了多少的ZIP磁盘了。目前在北京ZIP驱动器的售价外置式约为1200元，内置式还不到1000元，随驱动器带有一张ZIP盘和ZipTools工具软件，每张ZIP盘约为100元左右。

与ZIP相类似的产品有Imation公司的120兆软盘LS－120，它的最大优势在于兼容原有的1.44MB和720KB的软盘，同时在读写普通软盘时，速度也有一定程度的提高；LS－120的缺点主要在于速度比ZIP要慢很多，写满一整张盘的时间都够吃顿饭的功夫了。LS－120也得到了BIOS厂商和主板厂商的支持，可以作为A:驱启动。

Syquest(赛快)公司的Ezflyer 230MB软盘也是同一类型的产品，不过普及率远远不及ZIP和LS－120，在中国由联想公司总代理。

活动硬盘在以前也曾火过一阵，终归由于体积大，使用不太方便没能普及，新一代的活动硬盘驱动器有Iomega公司的Jaz(爵士)和Syquest公司的Syjet，Jaz盘的容量为1GB，Syjet盘的容量为1.4GB，采用的是与硬盘类似的温氏技术，可提供接近普通硬盘的技术性能，目前在市场上Jaz略占上风，销售量已超过100万台。对于中国市场来说，他们太过于贵族化了。

CD－R驱动器目前大降价，最便宜的3000多元就可以拿下，盘片也已落到40多元，的确很富有诱惑力。CD－R最大的优势就是可以在普通CD－ROM上读取，而现在谁的机器上又会没有CD－ROM呢?相对于40元每650MB的售价来说，不可多次擦写的缺点又算得了什么呢？不过CD－R的克星到了，HP的CD Writer Plus可以使用标准的CD－R盘和CD－RW(CD－ReWriterable)多次读写盘，同样分为内置式和外置式两种，也是使用IDE接口和并口，使用相变记录技术，可重复使用达1000次，只要你的CD－ROM支持Multi Session Read功能，就可以读取CD Writer Plus写入的数据，而四速以上的光驱绝大多数都满足这一要求。目前标价500美元左右，国内也已有了多家代理，只是——暂时无货。当年单速CD－ROM还卖500美元呢，大家耐心地等待吧。

将来呢？又会是什么，DVD？太过遥远了。♬



欲望与网络

1997年发生过许多世界性的重大事件,而对于电脑痴心不改的玩家们和网友们来说,网络在国内的发展速度,无疑是最重要的一件事。九八即将来临,大家都在揣测着网络的发展走向和趋势,充满希望又稍有怀疑地看待着两年后的网络世界、那个预言家们兴奋的世界——1亿台电脑人网,5亿用户在线,2000万个网站运转,50亿美元的广告收入……

到底是什么样的魔力,在吸引着众多的人们痴迷往返呢?

有人说是历史的必然,有人说是信息的潮流,有人说是摸着石头过河,有人说是人类新思维的驱使……有的从宏观规律上加以阐述,有的从细小生活中寻找答案。笔者有一个小小的观点,供朋友们参考,尤其是在中国,在这个传统文化荟萃,网络文化并不发达的国家,网友们到底为了什么,对网络如此钟情呢?

笔者喜欢从人性的角度来看这个问题,得到的答案只有两个字:欲望(这也许正是人类得以进步的根源)。人类的欲望,经常会促使人们不断地改变现状,不断地推陈出新。在此简单介绍一下。

(一)改头换面

记得有一次,和一个网友通电话,这是我们用键盘神交以来,第一次通过语音的方式来交流。我发现平时在网中聊天室和BBS里谈笑风生,妙语连珠的他,竟然是一位沉默是金的信奉者,话语不但简短,简直就快到了无话可说的地步。必须要我找个话题,才能维持这次对话不至于太冷场,可是,新的话题刚刚聊个开头,他那里就"休战"了。

在现实的生活中,人们迫于生活的劳碌和压力,总是背负着重重的理念,满脑子的为人处世哲学,并在人际关系中,力求将自己个性化,还要处处小心地应付着复杂的社会,用句现在流行的话说:活得真累。

而网络,恰巧提供了一个虚拟的社会空间,使人们在网中交流时无拘无束。有心发泄的人,可以毫无忌惮地表现着自己另一重性格,使懦弱变成了勇敢,使中庸变成了鲜明;新鲜好奇的人,可以悄悄地将自己隐藏起来,用旁观者的眼光,打量着来来往往的网中人群,使自己在生活狭缝的喘息中,再静静地了解一下自己以外的世界;力求突破的人,可以试着抛开一些赖以为生的枯燥专业,将自己钟爱的业余生活,在网中津津乐道,如数家珍;遭受挫折的人,可以暂时忘记现实中的痛苦,以崭新的面貌出现在新的环境中,没有人知道他的过去,没有人了解他的心思。

比如ID(网中用的假名字或网中的笔名),中国人的名字受之父母,是不可以随便更改的,即使是个很不满意的名字。有些人认为,一好遮百丑,只要出人头地,人杰名也就灵了,可是大部分老百姓们,是无法做到的。于是,无论以前是什么样的不入耳的名字,在网中,你都会看见诗一般的ID,有的取自自己崇拜的偶像,有的取自诗词歌赋中的佳句,有的显得高雅离尘,有的故意土得掉渣……仔细研究网中的ID,当真是一件趣事。

这种改头换面的欲望,圆了许多人的梦想,在网络中达到了"庄生晓梦迷蝴蝶"的境界,可以让人"重新再活过一回"。

由此可见,狂热发展的网络多媒体技术,虽然使人类科技的表现力进一步地向人们的自然生活靠拢,不过,希望最终能还Internet以人类特有的想象空间。

(二)神奇的宝葫芦

小时候看童话故事,王宝的那个宝葫芦,着实让我兴奋了好久,不但那时候每天幻想着,即便现在也时常在想,如果真的有这么个宝葫芦,我能拿它做些什么呢?

其实,每个人都知道,要想达成自己的愿望,是不会有什么宝葫芦来显灵的。可是,人们猎奇的欲望,岂止是少年时代的梦想,"要啥有啥"的孩童思维,一直伴随着人类的进步和成长。

Internet,可谓"大"矣。上至人文科技,下至村俗土理,真到了"不怕找不到,只怕想不到"的地步了。而以WEB为主流的信息站点形式,更是包罗万象。人们都知

道只有通过努力才能做好一件事，但心里还是希望会有"奇迹"发生，最起码，在追求和努力的过程中会有乐趣相伴。

网络就是这样一个宝葫芦。这个宝葫芦中，不但有着可以提高几十倍效率（甚至是现实中无法得到的）的信息库，也有着一些在现实中可以同样不费力但很有趣的信息。而前者的作用已无需再多说；后者呢，可以举个例子：天气预报每天的报纸、电视中都有介绍，可是报纸介绍得太简短且要随身携带，电视介绍得太冗繁且只定点播出，而且等着自己想看的某个城市的预报需要极大的耐心。在网中，你可以通过查询有关网站，在任何时候，都可以得知一套全世界的天气资料，当然，你也可以只需要你关心的那个城市的天气预报。如果遇到配上音乐和动画的站点，甚至有专家的文字分析内容，不能不说是一种享受、一种随心所欲、"要啥有啥"的享受。突破已知的界限，向往未知的空间，网络向知识的权威发起挑战。这种"要啥有啥"的欲望，在现实生活中，是会受到各种条件的制约的，人们不断地寻求和改进的，也正是如何利用现代进步的科技，逐渐满足人们的这种"把不可能变成可能"的欲望。

（三）无纸天书

提到"发表"这个词，习惯性的第一感是，在一本厚厚的杂志目录索引中，能找到这篇被"发表"的文章标题和作者，它们被白纸黑字地印在那里，象征着成果和威信。

可是在网络世界中，大大小小的 BBS、新闻讨论组、留言讨论板，早已揭开这层神奇的面纱。平时善于思考的人，由于现实生活中的忙碌和隔阂，除非是专业作家，不然很容易隐没和疏忘掉自己藏在心中的话语。在网络里，情况就大大不一样了。这里的论坛和电子媒体，几乎没有编辑审稿，不会有人"枪毙"您的稿子，也无需怀着揣揣不安的心等待着是否被录用。只要您遵守公共基本道德和论坛的规定，想说什么就是什么，人人可以成为散文家、批评家、小说家、诗人。当然，有的人经常以询问的方式"出贴"（即在论坛上送交文字），以获得更多的信息和知识；有的人则常常高谈阔论，将平时三五个好友在酒桌上的有趣理论写出来与大家共享；有的人文思严谨，在电子空间里的文章，就象论文一样有根有据；有的人率性豪放，诗词歌赋，相对成欢。这里没有高低贵贱，这里没有文凭经验，只有网友的真诚交流，是喜欢写点文字和交流思想的朋友们的乐园。

其实，每个人都有发表欲，有自己心里想说的话。传统的媒体：报刊，杂志，广播，电视，是无法提供给普通人这样的机会的。而在 Internet——这部"无纸天书"中，不但不限制您的这种机会，而且好的站点的受众面，比传统媒体还要大，反馈得更及时。网上是共享的世界，为了使您的发表欲得到最大的满足，您的看法和想法、甚至是软件作品能拥有最大限度的读者，"版权"这两个字，在许多论坛都不存在，充其量只需要将您在这个论坛发表的文章转贴到其它论坛时，加上"转贴自某某论坛"即可，完全不用担心一稿两投的问题。随手摘一段网友的作品，修改不满意的地方，只要本着切磋交流的精神，在网中，是充分体现"天下文章皆大抄"这种精神的。

（四）浮生半日闲

过去我们在和外界交往时，会通过信件这种形式，尤其是长距离的传递信息。这种方法不但浪费时间，而且经常在等待信息的过程中，事情会发生许多意想不到的变化，以至延误时机。当然，比起信息闭塞来，能信息交流已是个飞跃了。

在传统的书信流通过程中，我们经常会遇到这样的情况：首先，找到信纸（书信的载体），用笔在上面写好内容，然后在信封上填好地址，出门利用交通工具到达邮局，邮局根据地址远近和信件载体的重量算出价格，买好邮票贴上，再放入信筒。之后能做的唯一事情就是，每天不情愿地到传达室一遍一遍地问"有没有我的信?"。当然，如果寄出的信地址有误或人名填错，其中又要经历一些不堪忍受的周旋。这也是许多朋友（比如笔者）不愿意写信或回信的原因之一。

那么我们再看看 E－mail，实际上，它与传统寄信方式并没有非常本质的区别。它给笔者感受最大的是两点，一是"邮筒"就在自己家或办公室里，二是电子邮局的效率实在太惊人了。当然，还有诱人的第三点——无论寄到世界何处，平均价格都一样。坐在电脑前随手敲几下键盘，按几下鼠标，就可将信件发出，再按一下鼠标，就可查收信件，这种"惰"的欲望，使每个用惯 E－mail 的人，都不愿意因为收发信件，而再从椅子上站起来，从屋子中走出去，更谈不上什么中间变故、服务态度了。就算有错发和误发，一般也会在四小时以内，退回您的信件。如果两个人约好在电脑旁的话，E－mail 简直可以作为聊天室了。

象笔者的速度，每天挤出一个小时，可以回信十封以上，对于喜欢交朋友但时间有限、不愿意跑邮局的人来说，没有比网络的电子邮件更合适的了。

（五）没有历史的世界

先人留下的文字痕迹和缮本，是非常珍贵的。如果我们在一块瓦片上，寻到了宋代的几个文字，无疑使这片瓦身价万增。其实，其珍贵之处，一在于稀少，二在于可以寻着这一鳞半瓜，找出些历史河流中的蛛丝蚂迹。看古人的历史书，即使几乎是在写身处的那个时代的事情时，也难以完整尽述，只能说，那是最贴近真实的，而并不反映真实事件的本身。后人还需经过多方查证、反复比较，才能还历史一个大致的轮廓。这里也有两个致

命的问题存在,一是记事的人太少(也可以说是写史的人),二是记录的文字量太少。对于历史的探索和对于未来的向往,使人们在网络中,会尽可能地留下许多许多的历史足迹和历史资料。

比如这次英国戴安娜王妃的去逝,在网络中就有几十个站点专题为这次事件开放,不但记述了多家媒体的报道和前因后果,还能让人们参与讨论。以后每年还要在这种站点中举办纪念活动。我们完全有理由相信,我们的下一代在了解我们的时候,远比我们在了解我们的父辈时,更轻松、更全面、更可靠、更直接,因为我们是网络历史的缔造者,他们是网络历史的阅读者。在网络中传延的事件和故事,没有纵向的伸展,只有横向的比较,也许,我们的子孙将来在了解我们所经历的事情时,就像在看一本隔壁借来的小人书一样。甚至可以夸张地说,在未来的网络世界中,没有历史的存在。一切记载详实全面,宛如昨天,唯一的不同,可能会在编年上有一些区别,是 1997-1998,不是 2020-2021。

网络的人类全面参与性,使每天发生的事件,可以用最快最广的信息效率为大众所认知并参与讨论,使之形成为"历史"的一部分。随之而来的问题可能是,"考古"这个词汇也有了新的内涵,是指人类在 Internet 发展以前对历史的了解。

珍贵的缮本,粗简古韵的木板刻印,难以校对的种种传误,沉重的载体,高昂的成本,弱不禁火的保存忧患,难以昭然的传播范围……这一切在网络时代都将难以存在,数字化永不失真的无限高速复制,使"绝版"这个词汇,也会随之失去意义。数字化网络中有关"真迹"的理解,可能是——在某个站点第一次由作者本人上传上去的文章。

人类了解历史、创造历史的欲望是无法抑制的,泽被后人,是中华文化赖以生存和发扬的原动力之一。

(六)傲慢与偏见

人们在日常现实社会中,会遇到许多人际交流时候的困惑。对于内心的情感来说,非常喜欢听到赞扬或者认同的声音。可是在现实生活中,由于种种压力和原因,由于交流的有限,由于"人心隔肚皮"的揣测和戒备,都不愿意轻易送出赞扬的话语,也轻易听不到认同的声音。

而在网络中,人们似乎摆脱了这种束缚,人变得更纯粹,更善良。如果一篇心满意足的文章贴在了网上,你会听到来自不同地方的赞扬和认同,即便是从某处转载过来一篇善意的笑话,也会引得大家捧腹称绝。受到生活压力又渴望被理解和认同的人们,可以试着在网络中找到有缘人,找到能引起共鸣的人,听到本藏在心中、平日无暇表露的真实想法得到认同的声音。这是一种快乐,一种无法形容的快乐。也正因此,有许多的网友在网中流连忘返。

当然,网中并不是只有赞美的,也会有人提出疑问,甚至有人会骂大街和捣乱,而且很尖刻粗鲁。这一点,也并非是现实生活中能轻易遇到的。对于磨炼一个人的心智和涵养,倒不失为一种毫无副作用的好方法。当然,网中是有它的礼仪和规矩的,违反的人也必将受到谴责。这一点,在我们这一代还算是在摸索,在我们的下一代,教育工作就不止在教会孩子们如何在现实生活中懂礼貌,而且还要告诫孩子们,如何在电子空间中,遵守其中特有的道德规范。

无论如何,赞扬和辱骂,傲慢与偏见,在网中遇到的次数都会比现实中多。有的人是怀着体验能被人理解和赞美的喜悦欲望而上网的,有的人则是为了诚心听到不同的声音和意见而上网的,这对完善一个人的性格,确实起到积极的作用。不但使人愿意表达自己,也使人愿意了解别人。也许,您在网中非常崇拜的高人,正是您身边平时默默无闻的同事。

(七)曲高和众

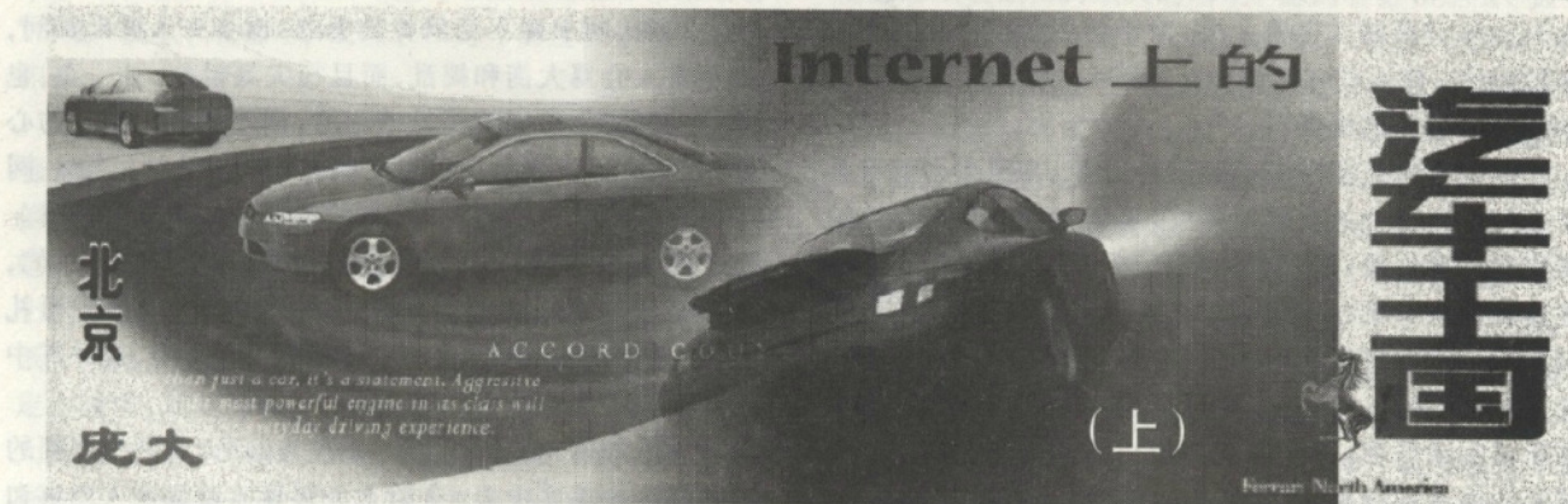
俞伯牙和钟子期的高山流水、千古知音的故事,一直在感动着我们。被感动的原因之一就是:知音实在太宝贵了。从概率角度来看,如果我们增大了交友和接触社会的范围,那么这种遇到知音的小概率事件也会因此而渐渐增多。而在现实生活中,我们无法想象安静地坐在某处,每天挤出半个小时来,就可以和世界范围内的不同的不计其数的人进行交流。而在网络中,可以说 Internet 就是为了满足人类的交流欲望而诞生的。

网络中的交友很少有盲目性,而且是非常主动的,除非,您想将网友变成现实中的朋友。这种交友方式,与现实中的交友方式,正好是相反的。

现实生活中,交朋友一般是先见面,基本上有了面缘,再有进一步的聊天对话,随着交往的加深,彼此交换的内心思想越来越多,最终两人心心相印,成为了朋友。即见面——聊天——交换思想,完成了交友的过程。

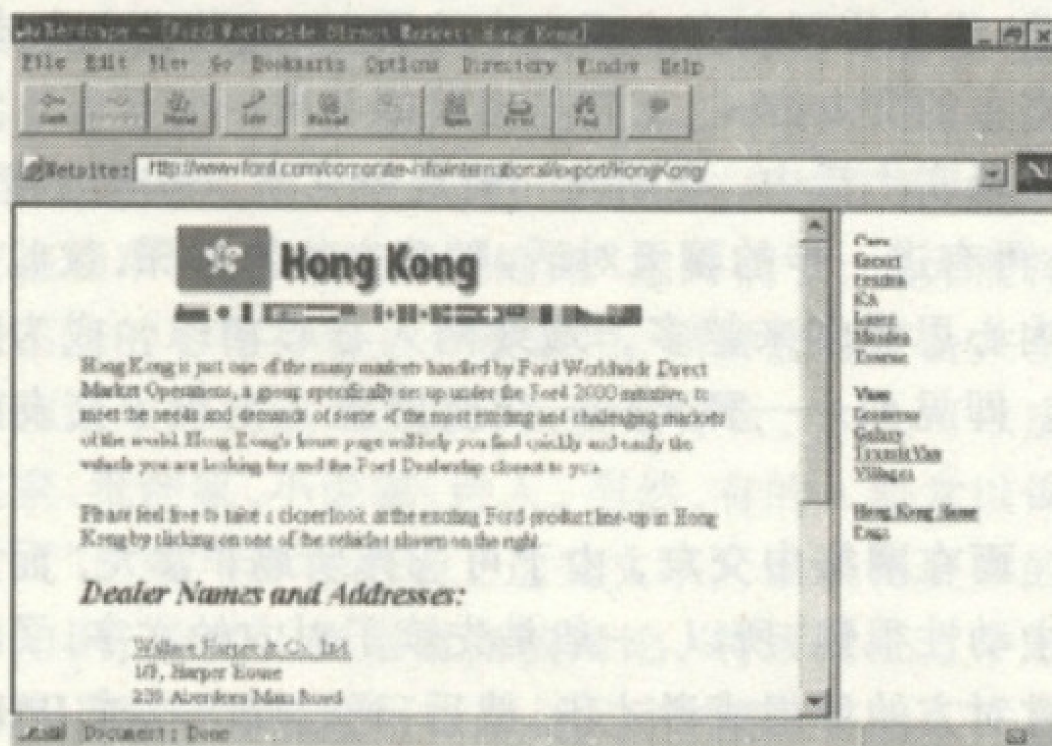
而在网络中交友,由于可选择余地非常大,而且交友主动性很强,所以,一般是先读了对方的文字,了解和欣赏对方的思想或者才华,然后,通过聊天室或 IPHONE 聊天,最终交换照片,甚至在现实生活中见面,成为了真正的朋友。即交换思想——聊天——见面,完成网络中的交友过程,网络空间无疑使怀有"交尽天下友"的欲望的朋友们,以飨夙愿,不用担心没人理解,不用自叹孤芳无赏,天下之大,网络之广,足以使您"曲高和众"的。

以上这几点,只不过是网络感受中的点滴,网络的奥妙,不止在科技和人文上,在人类的内心世界和欲望表达上,也有着全然一新的感觉。♬

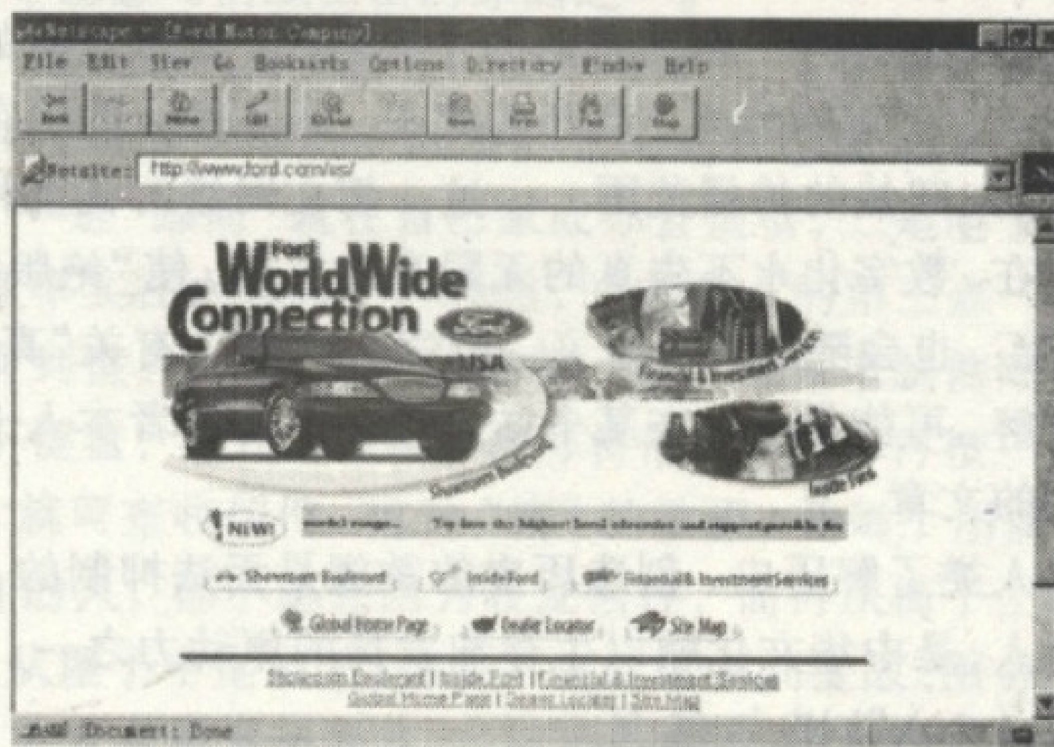


由于汽车公司本身的特性(财大气粗、全球经营、注重宣传等),它们大多已经出现在Internet上,并且因为汽车本身就是一种艺术品,所以观赏性较强,找些汽车公司的站点转转,实在是一种享受,但汽车行业的大公司实在太多,所以只好舍弃一些了(实在是不忍心),希望去到的几个站点,大家能够喜欢。先去汽车行业的"帝国"看看吧……

进入福特公司的主页,先是一个福特公司的全球列表,上面列出了福特公司在全球的分公司(分销商),很可惜在其中只找到了HongKong而没能找到China。进入福特的HongKong主页,见到了熟悉的中华人民共和国香港特别行政区区旗,在分栏的右面是在香港地区的几种主要销售车型,而左面是福特香港公司的简要介绍和分销商地址、电话等"实用信息"(如图)。



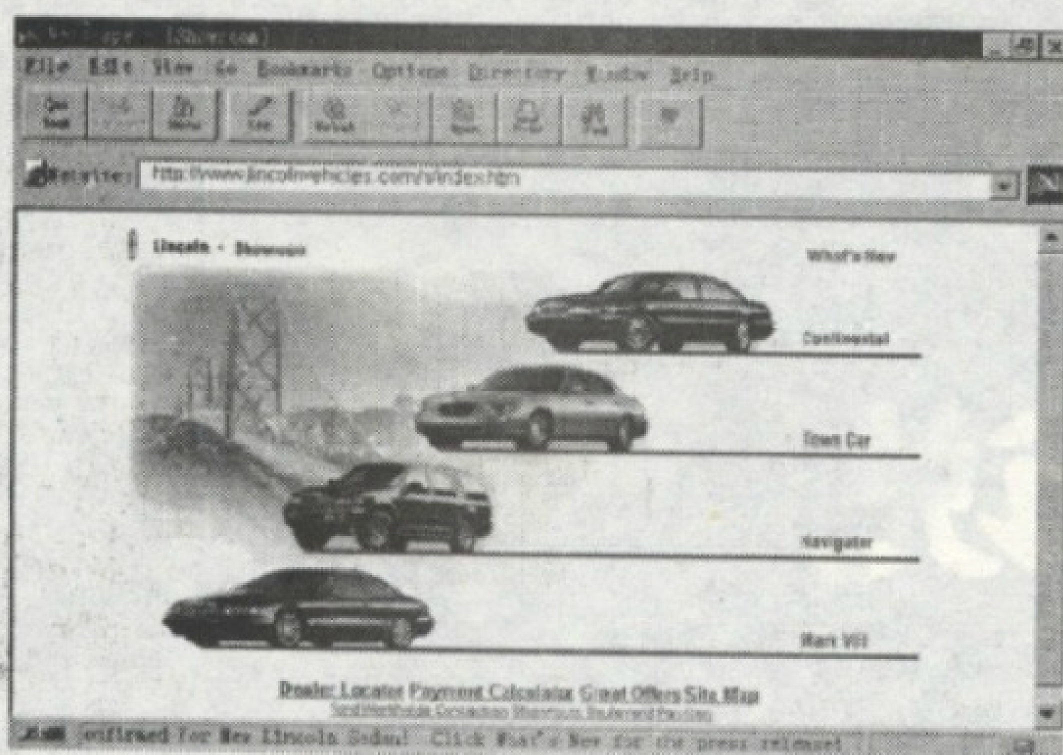
也许是由于全球Internet发展并不平衡,所以各大公司都是北美公司的主页做得最好,所以下面还是去福特公司的美国总部去看看吧。福特美国公司的主页分列有:Showroom boulevard(陈列福特公司的精品车型)、Inside Ford (介绍福特公司的内部情况)、Financial & Investment Services(这里欢迎你投资福特公司)、Global Home Page(就是最先见到的那个全球列表)、Dealer Locator(福特公司的全球分销商名录)、Site Map(在本站点中为你带路)(如图)。然而在进入主页时最先引起用户注意的是新闻(New),倒不是因为它旁边的叹号,而是黄色背景上滚动的黑色文字为你带来的最新消息总能让你为之兴奋,不由你不看——我去时正赶上美洲虎XK8的推广,先是心里一惊、一愣(怎么在福特见到了美洲虎?!),然后才意识到早在两年以前,美洲虎已经改姓福特了(再想想,就连罗尔斯·罗伊斯也已经被欧宝收购——这原本就是个资本统治的行业嘛)。既然见到了Jaguar的XK8,岂能错过?!点点手边的鼠标,开赴美洲虎的主页。



美洲虎有自己的服务器,注册的域名是www.jaguarvehicles.com,从福特的站点跳转过来,直接进入XK8的主页,黑色背景中那迷人的曲线足以另你为之陶醉,除敞篷型(XK8 Convertible)之外,还有双门型(XK8 Coupe),当然还有同一系列的XJ8四门家用型(XJ8 Sedan)。

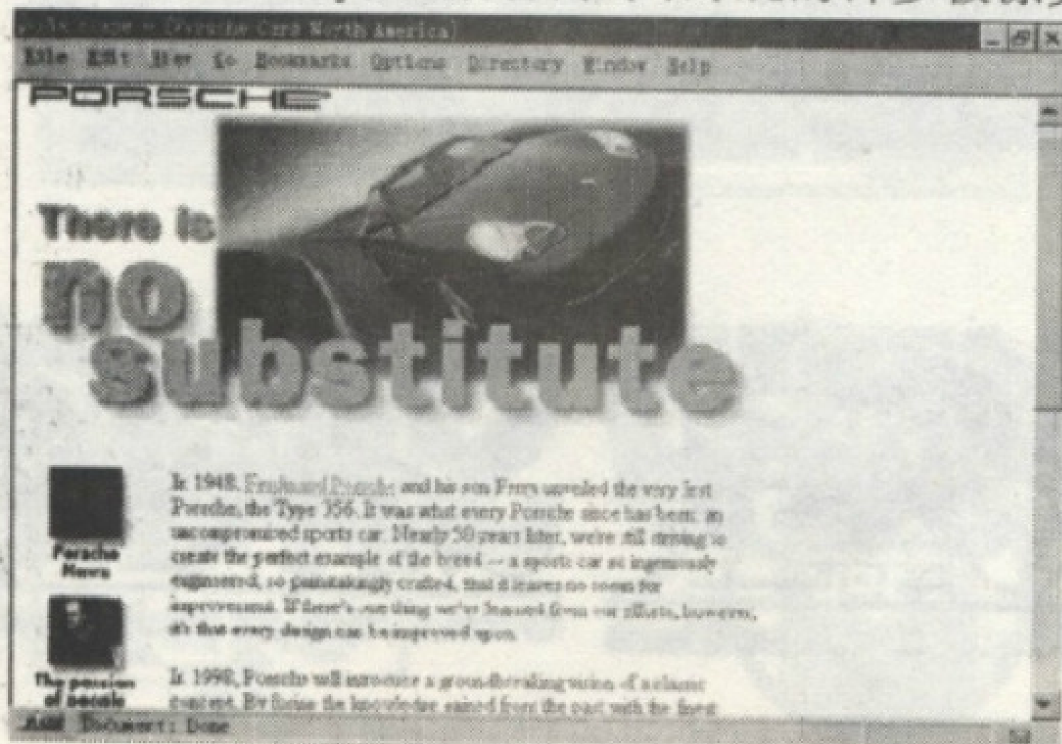
再回到福特的站点,进入Showroom boulevard主页中,你会见到那些久闻大名的品牌——福特(Ford)、林肯(Lincoln)、水晶(Mercury)、美洲虎(Jaguar)及Pavilion等,当然还有车赛Motorsport,这里的每一项都不会让你失望的。去林肯的Showroom看看吧,这里等待你的是著名的大陆(Continental)、城市(Town Car),最新的领航员(Navigator)以及已有数年历史的马克(Mark)(如图),每一个伟大的名字后面又有一个超文本连接,带你进入它

的世界。



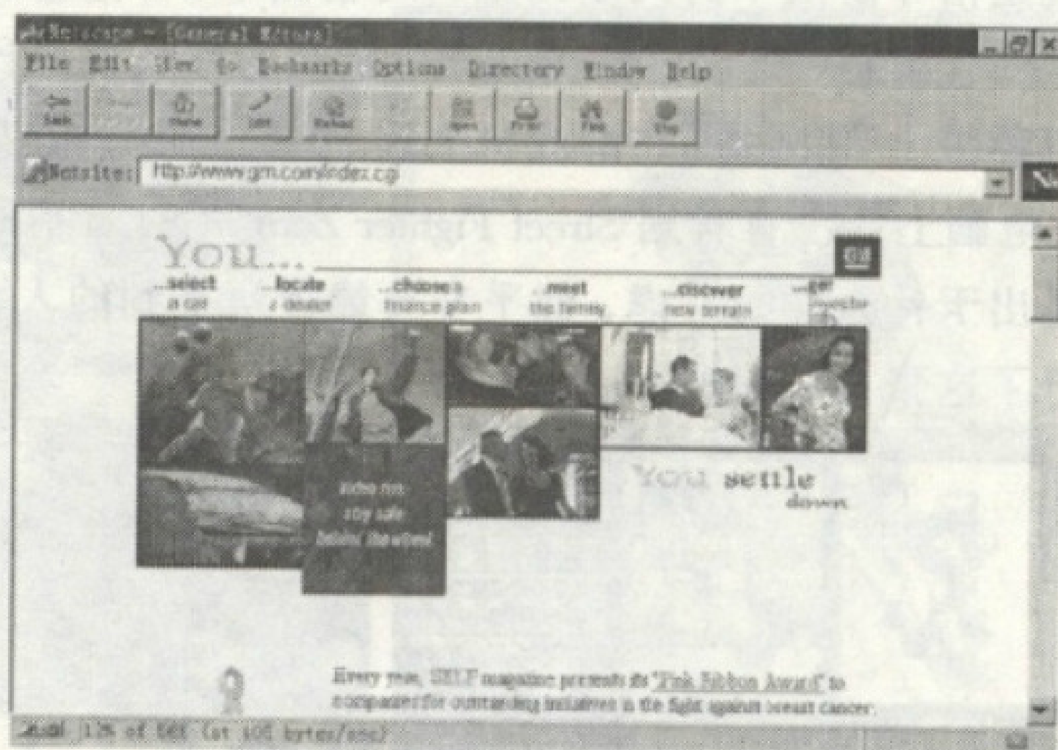
对于车迷来说，法拉利的站点是不可以不去的，而在这里你又将见到截然不同的另一种风格——经典，甚至可以说神圣(看看进站的第一幅画面就知道了)。“神圣”的后面，便是法拉利美国公司的 Welcome 页，这里有公司、汽车、信息、文化、赛事等分项。首先进入的自然是“汽车”一项，这里有当今的车型(Current Models)、经典作品(Pat Models)等条目，在经典作品中，我们见到了张张熟悉的面孔——348、F40……那些都是在历史上创造过记录的“良驹”，在今天看来，唉，威风不减当年呀!

在汽车公司中，还有一家以专门生产高性能跑车著称，并且它的车都很“袖珍”，对了，那便是波尔舍(还是觉得这个译名比“宝石捷”来得亲切)。波尔舍的主页给人的总体感觉是“清淡”——以白色为主，不带底纹，并且少有装饰，在波尔舍官方主页（Porsche Official Web Site）的大门口，竖立着一块极简练的路标，为你在站点里领航。沿着路标指的方向进入，迎面而来的是一辆飞驰的 911(如图)，标题是“There is no substitute”(无可替代)，下面的新闻(New)讲 1998 年(波尔舍公司由波尔舍父子于 1948 年创建，1998 年是正是公司创建 50 周年)又要推出一款“极限”车型，号称已经做到了波尔舍所能够做到的一切(想象一下，它究竟能有多好的性能)。在“驾驶的疯狂”(The passion of driving) 主页中，最惹眼的还是最经典的 911，当然这里是 911 的新车型，这里所有的照片都极富动感，使得 911 的风采表现得淋漓尽致。为了使车迷能够得到收藏与观赏的满足，这里还专门有一个 Photo Gallery，收藏着内饰、外观的许多极漂亮的照片。

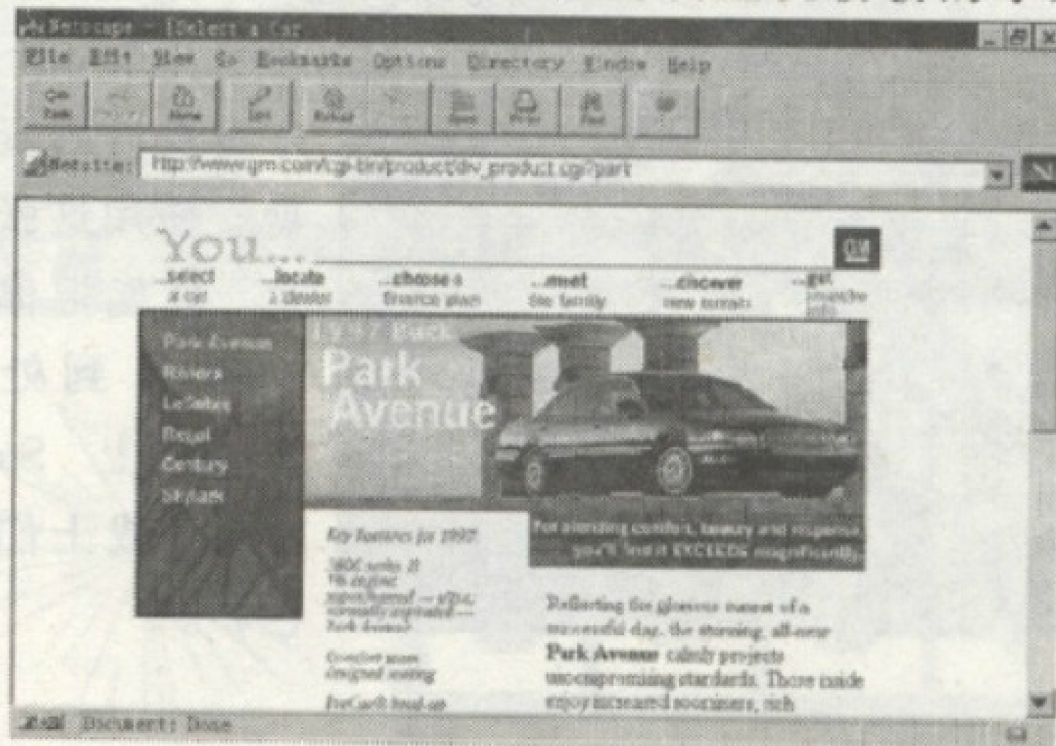


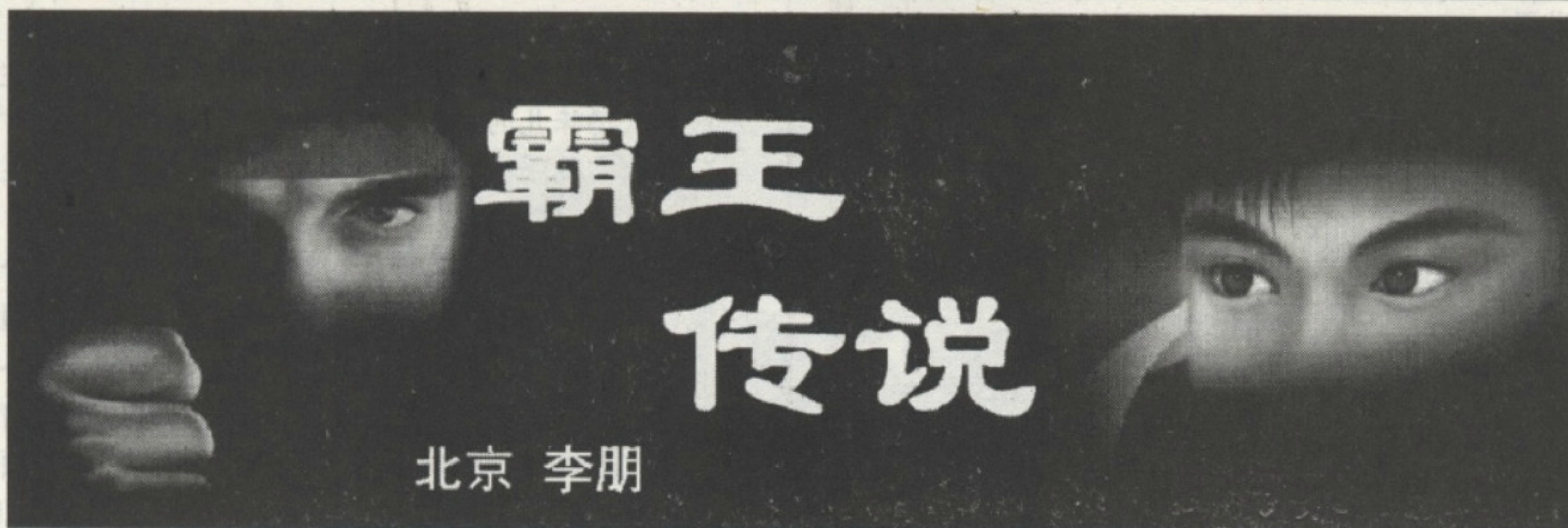
在众多汽车公司的主页中，通用公司 (GM) 的主页是最有人情味儿的，差不多所以的主页都做得富于“技术美感”，而几乎没有什么“唧唧我我”的浪漫，但是在通用的主页中，你将充分地感觉一下家庭的气氛——

进入通用的主页，见到如图的画面，与福特的分类相似，也有车型选择、分销商名录之类，但特别地，通用有 Meet the family(“通用大家庭”，用于宣传企业的各种服务，相当于一般企业的 Service 项，不过是以更人情味儿的方式表达罢了)、discover new terrain 两项，每一项也都是以极富人情味儿的方式来表现的（在这个主页上，你见到一辆车了吗?没有)。再让我们进入到站点的下一级内容去看看吧。

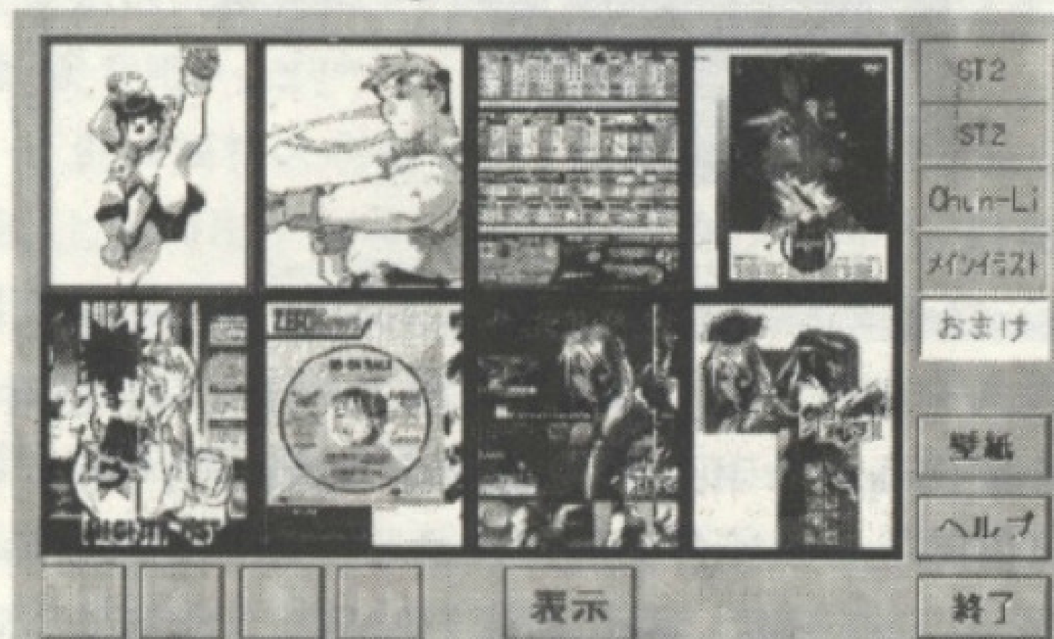


进入车型选择，主画面是一匹飞奔的骏马，还附有一行小字 People in Motion(姑且译作“云游四方”吧)。在骏马的左边，是 GM 公司的汽车品牌列表，大家熟悉的雪弗莱（Chevrolet)、旁蒂亚克（Pontiac)、奥兹摩比尔(Oldsmobile)、别克(Buick)、卡迪拉克(Cadillac)、GMC 以及土星 (Saturn) 通通列在其中，这里每一个品牌分别对应 GM 公司的一个分部，并且在所有这些“大牌”分部的下面还多了一个虽不惹眼但的确生机勃勃的小弟弟——EV(Electronic Vehicle，电动汽车分部)。随手进了熟悉的别克分部，与上一级主页相同，这里列出了别克分部的主要车型(如图)，排在第一的便是大家熟知的公园大街——Park Avenue （到此才见到了第一辆车——GM主页的风格就是与众不同)。♬





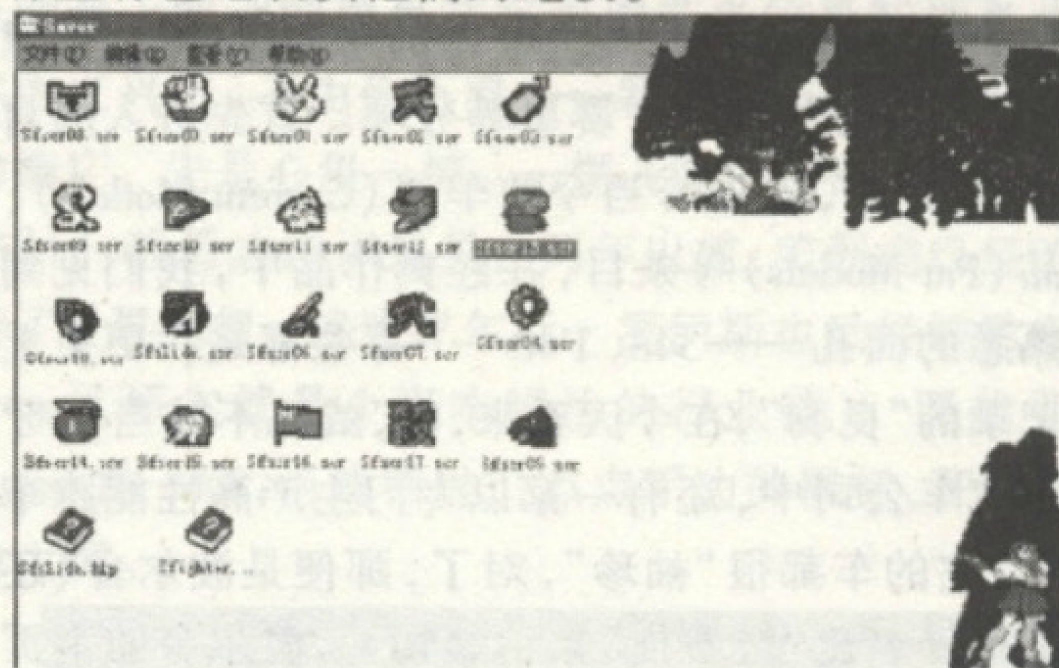
CAPCOM 的《街头霸王》(Street Fighter)系列游戏可以说是格斗游戏中的天皇巨星，可惜由于 PC 性能的问题，在电脑上一直没有成为热点，游戏的移植也要比其它机种慢上许多。现在游戏机上连 Street Fighter Ⅲ都出了，电脑上还没有看到 Street Fighter Zero。不过日本的厂商是出于什么样的考虑，似乎专要馋馋玩不到的人，又发行了这张 Screen Fighter。



这张光碟比 Street Fighter Zero 的游戏机版稍晚一点上市。不过它可不是游戏，而是关于 Street Fighter 的屏幕保护、壁纸、声音等专为狂热的 Street Fighter 爱好者设计的资料盘。使用这张光盘，你能把你的 Windows 到处都渲染上 Street Fighter 战士们的色彩。



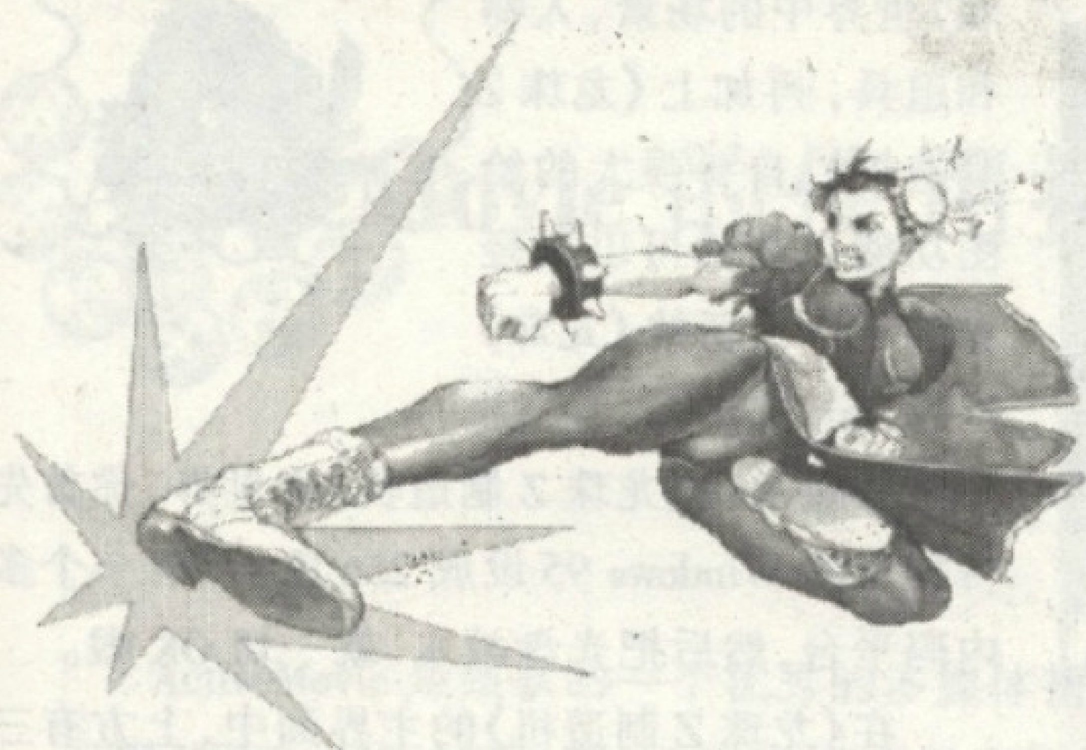
屏幕保护程序：可能这就是这张盘名称的来历吧。它提供了十八位战士的屏幕保护程序，战士们会在屏幕上有生有色地表演他们的绝技。



壁纸：包括了两百多张 Street Fighter 的图片，主要是 Street Fighter Ⅱ和 Street Fighter Zero 中的人物和没有在游戏中出现的背景资料，自然也有豪鬼、樱花等新人。图片可以直接观看或当做屏幕背景使用，不过它们的素质比较低，只有 256 色，在高彩方式下用有些不自然。







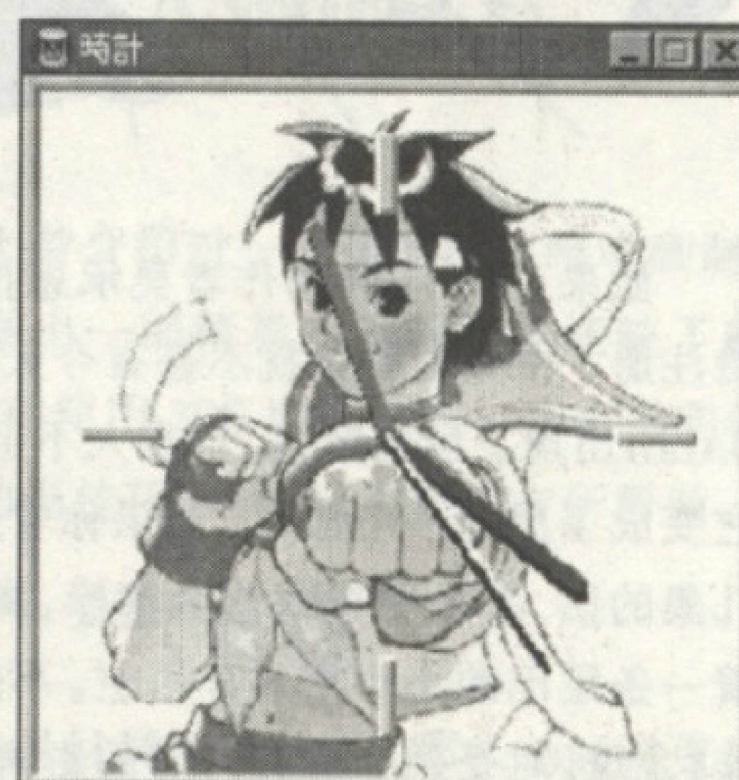


声音：光盘包括了四百多种音效，多是战士们出招时发出的各种呐喊，制作者的本意可能是让玩家用它来做 Windows 各种提示的效果音吧。如果想吓吓偷用你电脑的人，这倒是一个不错的选择。

图标：这部分比较令我失望，光盘虽然提供了八十多个图标，但都是些和游戏有关的标志，比如豪鬼那个有名的"天"字。如果能有像游戏人物的头像就好了。



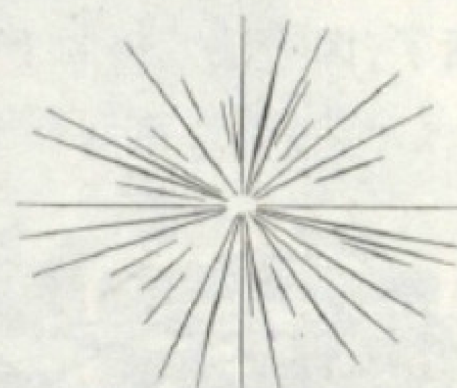


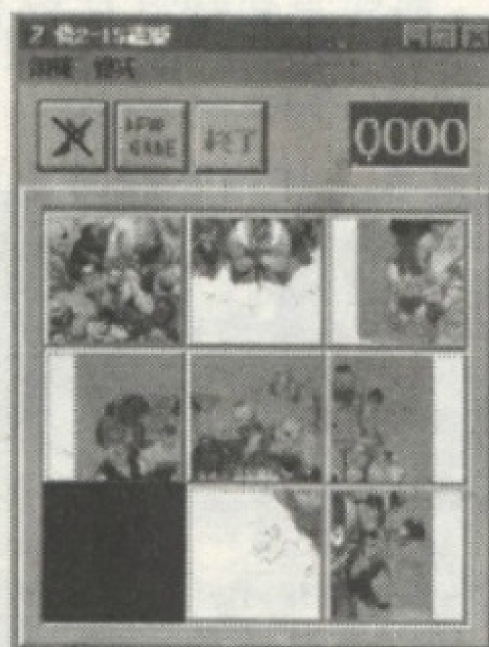


其它：再有就是时钟、日历、计算器和两个迷你小游戏（拼图和翻牌）。它们都有多种底色可以选择，用来装饰桌面倒不错。

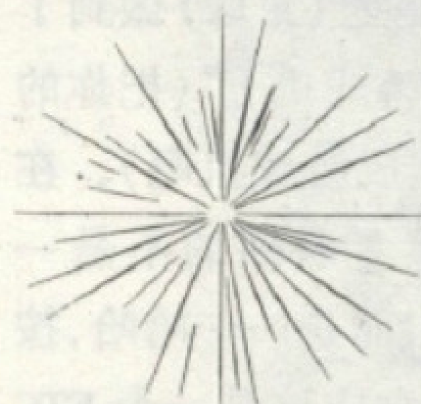


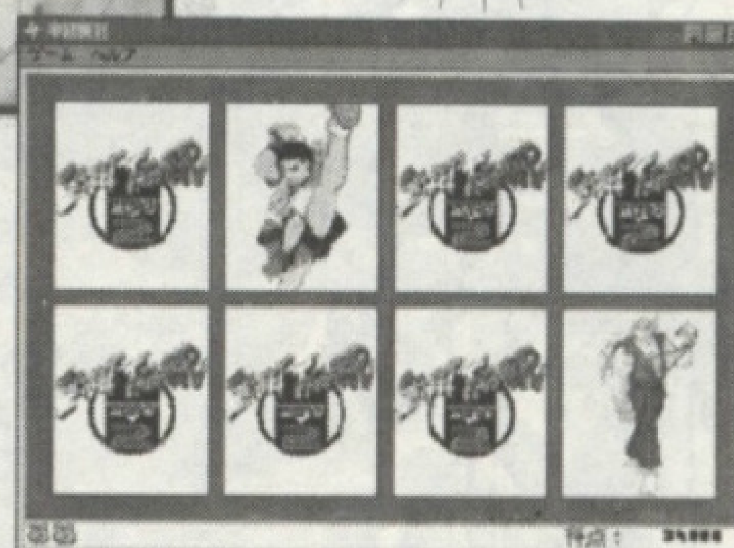
总的来说，这张盘是为 Street Fighter 发烧友准备的收藏品，如果您还不知道谁是春丽，那您应该不会对它有兴趣。♬











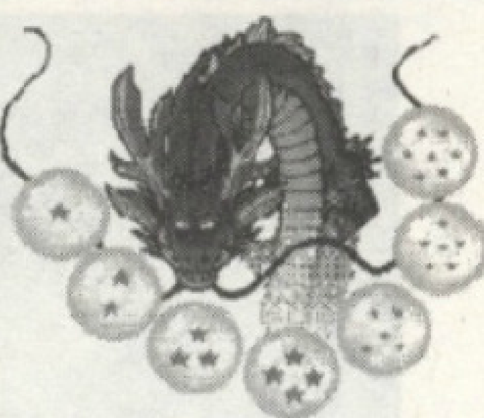












如果《西游记》的作者吴承恩把"孙悟空"这个名字给注册了的话，那么就不会有今天的《龙珠》(DRAGON BALL)出现。可惜的是，日本人不但用了这个名字，还把它变成了另外一个故事。如果你看过鸟山明的《龙珠》前几集的话，那个手里拿着金箍棒，脚下踩着斤斗云，还长着一条尾巴的小小男孩孙悟空，不能不说明鸟山明在创作《龙珠》时受到了《西游记》的影响。

《龙珠》的故事(指漫画版)以七颗龙珠为线索，收齐了这七颗龙珠，就会出现一条神龙，它可以实现你的愿望。不过，鸟山明为了延续他的故事，总是让人类大批地灭亡(最后一次居然连地球都消失了)，然后让孙悟空等主角们艰苦地打败敌人，最后在龙珠的帮助下人类又都复活了，因为他们得为下一次的死作好准备。

《龙珠》的受欢迎程度，不论是在日本还是中国都是空前的。漫画、动画、玩具、游戏都出现过它的身影。作为《龙珠》游戏方面版权的拥有者BANDAI公司，更是把《龙珠》做到了每一台游戏机上（把你的PC也当成游戏机吧），在PC上笔者看到的不是一个游戏，而是……哈哈，按类型说它应该是一个ETC(不属于任何类型)。

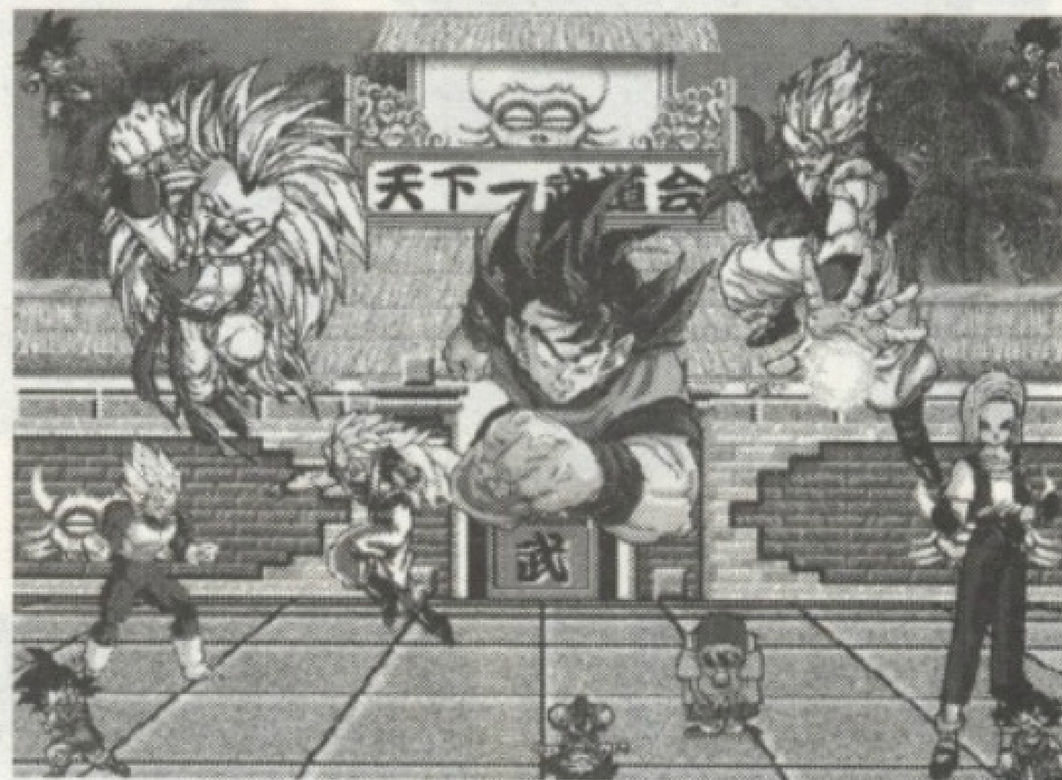


这只名为《龙珠Z制造机》的家伙，提供了无数的素材，这些素材来自《龙珠》（包括动漫画版和游戏）世界中的场景、人物和道具，再加上《龙珠Z制造机》自身强大的绘图功能，使你可以很轻易地创作出新的《龙珠》世界。

要想进入《龙珠Z制造机》的世界，你首先得把你的Windows 95设成256色，再有一个多内码平台，然后把光盘放入，就一切OK啦。

在《龙珠Z制造机》的主界面中，上方有三三对应的6幅图是场景选择，当然不止这6幅啦，点击左右两边的箭头就可以进行选择。下方是5个选择，左上方的是说明，在这里系统会把所有的功能与操作一一告诉你，而且还是全程语音的；左下方的是开启存档，你可以把上次未完成的图调出来，继续创作；右上方的是快速学习，系统会给你演示制作一幅图的过程，亦是全程语音；右下方是退出；至于中间的选项，非常体贴，它是汉字与日文的切换。

如果你会日文的话，那么现在就可以把这篇文章扔掉，跟着系统去学，这将使你充分体验到创作的乐趣。但是，如果对日文说NO的人，还是跟着笔者继续这次文字旅行吧。首先要选择一个场景，之后你会看到这个场景出现在作图区，在作图区的左方是工具条，其中有填充、画线、画圆、象皮擦等，如果你使用过PHOTO SHOP或是画笔等作图软件的话，对这将是再熟悉不过了。作图区的下方有几个拉杆，它们是放大、旋转、镜像等。在它们的下方就是造型了。这其中有各种人物，从小悟空到悟吉塔，以及他们的各种形态，还有丰富的道具，从小小的胶囊到巨大的飞船。灵活使用这些素材，将使你的《龙珠》世界变得丰富多彩。



好了，剩下的事就不用笔者多说了，因为这已经是属于你的世界了，想创造什么样的《龙珠》世界就看你了。♪

ActiveMovie的使用技巧

北京 高扬

ActiveMovie是微软的一个优秀的多媒体播放软件，支持MPEG、AVI、MOV、WAV、MIDI等多种多媒体文件格式。它捆绑在IE 4.0和1997年后的Windows 95 OEM版中，也可从微软站点获得单独的软件包。说其优秀，在笔者P5-200MMX+32M内存+4M显存的机器上，虽然用Xing 3.20测试全屏可达76帧，但在播放一段电闪雷鸣的VCD片段时仍会出现马赛克现象，但同样用ActiveMovie播放就不会产生此现象。不仅如此，在一些较为低档的奔腾级电脑上，若能配上1M显存，即能在播放VCD时达到非常流畅的效果，若能配上2M显存则表现更佳。在BBS上笔者常常看到玩友提出有关ActiveMovie的使用问题，故特此将一些使用技巧提供给大家。

确认已正确安装好ActiveMovie，把"多媒体"设置中的"ActiveMovie控制"图标搬移或复制到桌面上。并右键点取该图标，选择属性中的"快捷方式"标签，在"开始"栏中添入"[光盘符]:\MPEGAV"。之所以如此处理，是由于ActiveMovie一次只能打开一个多媒体文件，这样处理后，双击该图标就能直接进入VCD光盘的数据区，省去了长途点取该图标的麻烦，这在播放卡拉OK或MTV的VCD片时更显方便。

用ActiveMovie打开VCD片后，在出现的播放窗口中点取鼠标右键。喜欢以全窗口形式看VCD的玩家可以把"显示"、"控制"两项去掉，这样在全窗口播放时图像就不会变形。想要以全屏方式运行的可以打开"属性"框，分别在"播放"标签中调整声音的高低；在"影片大小"标签中选择"全屏方式运行"；在"控制"标签中更改ActiveMovie控制面板的功能。最后在"高级"标签中，"Audio Renderer"和"Video Renderer"两项能显示出ActiveMovie在您的机器上播放VCD的视音频水平。如果双击"MPEG Audio Codec"项，在出现的"MPEG音频解码器"标签中，在"音质"栏中，可以将默认的"AM广播"改为"CD音频"，不要再说用ActiveMovie放VCD音质不好了；在"通道"栏中，可以选择任一通道来播放，不要再说ActiveMovie不支持丽音功能及卡拉OK片了。若双击"MPEG Video Codec"项，还可以在出现的"MPEG视频解码器"标签中设置成以黑白片的方式来播放VCD以增加艺术效果。

好了，ActiveMovie的使用技巧就介绍到此，希望玩友们能从ActiveMovie中得到乐趣。

（请本文作者速与杂志社联系，以便寄出稿费。）

3DS动画制作技巧

上海 ANGIE·赵

《大众软件》上曾介绍过一些基本的三维动画制作，但仅凭这些想要做出一部精彩的动画似乎还缺了些什么。这里我就自己在使用3DS过程中的一些心得向各位介绍几招简单的动画技巧，希望能对你们有所帮助。

一、材料

在3DS中，如果材料用得恰当，那么动画将更加栩栩如生。不过3DS材料库中的材料可谓五花八门，同一类的材料就有好几个，这难免会使你在自动检索时有些



不知所措。其实 3DS 中每种材料的名字后面都跟有七位字母数字来表示这种材料的特性，下面分别解释一下每一位的含义：

第一位表示的是明暗处理方法。这一位有 4 种字母，分别为 W—线框图方式；F—平面图方式；G—亮度插值方式；P—法向量插值方式。其中 P 是最常用也是效果最好的方式。

第二位是透明性(玻璃材料)，这一位只有一个字母 X。

第三位是纹理，这一位也只有一个字母 T。

第四位是不透明性，只有一个字母 O。

第五位是反射性(比如平面镜)，只有一个字母 R。

第六位是凸纹，只有一个字母 B。

第七位是两面性(一般透明的材料都为两面性)，这一位只有一个数字 2。

了解了这些后你自动检索是不是方便多了？

二、三维动态背景

在 3DS 中动画的静态背景可通过 RENDERER/SETUP/BACKGROUND 设置。按下 BITMAP 旁边的键并选择一图形文件，那么这个图形就将作为背景在动画中出现。但玩过 VR 战士Ⅱ的朋友都知道，动态场景的效果要比静态的好得多。其实做一个简单的动态背景很容易，如果你现在已在三维编辑模块中已准备好一部动画的素标，想用蓝天白云作为背景。那我就以此为例，介绍一下三维动态场景的制作方法。

1. 用 CREATE/ GSPHERE/ SMOOTHED 做一个大球(BALL)作为背景网络体。注意：这个球一定要把动画中所有物体(包括灯、摄像机)包含在内，否则着色后动画可能会无背景甚至一片黑。

2. 按 F5 进入材料编辑器并按下 REFLECTIONMAP 滚动条旁边的 NONE 键，选择 CLOUD、GIF。再从屏幕顶上的 MATERIAL 菜单中选择 PUT MATERIAL 并输入名字 CLOUD，按 OK。

3. 回到三维编辑模块。选择 SURFACE/ OBJECT FILP 并选取 BALL。再通过 SURFACE/ MATERIAL/ CHOOISE 选择 CLOUD 材料并用 SURFACE/ MATERIAL/ ASSIGN/ OBJECT 命令把材料指定给 BALL。现在可以 RENDER 一下看看效果(应该与静态图片差不多)。

4. 进入关键帧制作模块。将动画移至最后一帧，再用 MODIFY/OBJECT/ROTATE 命令使球在整个动画中旋动 360 度或 720 度。等你做好其余的动画后再 RENDER 一下，三维动态效果就出来了！

你还可以用层次连接在天空中加上鸟儿等，当然动态背景还可以更复杂一些，关键是你的创意了。

三、层次连结

关于层次连结，在“三维动画制作(三)”中的“建筑物的游历”中曾用到过。文中用层次连结把相机与物体连结了起来，但可能你还没明白过来层次连结是怎么一回事。其实层次连结是很抽象的。在 3DS 中层次连结是采用家庭式的树状结构，即小孩 (CHILD) 与父母(PARENT)连接在一起。由于层次连接不大容易用语言表达，只好举个例子：地球绕着太阳转，月亮绕着地球转。在这里，太阳就是地球的父母，地球是小孩。然而地球又是月亮的父母，月亮则是小孩。当然这只是一个最简单的例子。用层次连结可以使许多不同的网格体连结在一起组成一个复杂的大网格体，从而制作出一些高难度动画。比如一个活动的人。下面我就简单讲一下层次连结菜单 HIERACHY。

/LINK：层次连接，就是用这个命令把两个物体连结起来的。

/UNLINK：解除层次关系。

/LINKINFO：层次连接的局部限制。可限制孩子或父母在某些方向的移动及旋转，也可用 KEYINFO 命令达到同样的结果。

/PLACE PIVOT：设置中心轴。孩子是绕父母的中心轴转动的。

/OBJECT PIVOT：显示父母及孩子的中心轴。

/CREATE DUMMY：建立虚拟体。虚拟体与真实物体一样，但着色后看不见。

/DUP LINKS：复制连接关系。它使在拷贝物体的同时拷贝它的连结关系。

/ DUP BRANCH：复制分支物体及其连结关系。与 DUP LINKS 有些相似。

/SHOW LINKS：显示当前各物体之间关系。

/ INHERIT LINK：只复制连结关系，不产生新的物体。使用此命令需要选取一个母体。

注意，有些物体不能做父母，如相机、相机目标等。

好了，层次连结就简单介绍这些，如果你还有不理解之处可以用一个小动画来试验一下，这可能是掌握层次连结的最好方法了。

四、变形

在 3DS 中利用物体的变形,可以生成一些特殊效果的动画。但有一个前提:各变形物体的点数(VERTEX)必须相同。这可以用两种方法办到:

第一种是在三维编辑模块中拷贝一个相同的物体,再改变其中一个的外形。

第二种则是利用三维放样模块生成点数相同但外形不同的物体。

如果你选用后一种方法,那么只要注意几点,就能得到点数相同的物体:

1. 所取 SHAPES 的点必须相同。

2.SHAPES 的 STEP 值必须相同。

3.SHAPES 的路径(PATH)值必须相同。

4. 所取路径(PATH)的 STEP 值也必须相同。

5.TWEEN 键必须是在相同状况下的变曲路径。

6.OPTIMIZATION 键必须是关着的。

现在假设你已做好了一些变形体,且名字分别为 T1-T5,那么剩下的就很简单了。

1. 进入 KEYFRAMER,设置好总帧数。然后用 DISPLAY/HIDE/BYNAME 命令并选取 T2 至 T5(把它们隐藏起来)。

2. 移动到第 10 帧,选择 OBJECT/ MORPH/ ASSIGN 并在出现的对话框中选取 T1,再选取 T2 并回答 OK。

3. 移到第 20 帧,命令相同,选取 T1 再选取 T3,其余的就依样葫芦吧!如果需要,可通过 TRACK INFO 来产生 LOOP 的效果。为了突出效果,也可为各变形体设定不同的材料。

4.RENDER 一下看看成果吧!

另外,你也可以在三维编辑模块中用 DISPLAY/HIDE/BYNAME 和 OBJECT/WORPH 命令达到变形的目的。

五、爆炸

这个爆炸看起来更像放礼花。不信就来试试。

1. 先用 CREATE/ LSPHERE/ SMOOTHED 做个 BALL,再用 DOLLY 命令适当调整球的大小,大约占视图的 1/3 大小。

2. 选择 CREATE/ ELEMENT/ EXPLODE,并选取 BALL。在对话框中将 ANGLE THERSHOLD 一栏设为 4。激活 OBJECT 键,并按 OK。在对话框中回答 BALL,再按下 CREATE 键。

3. 进入 KEYFRAMER,用 HIERACHY/ CREATE DUMMY 选取球心制作一个比球稍大的虚拟体,再选择 HIERACHY/LINK 并按"H"。在对话框中按 ALL,再在灯、相机以及虚拟体按下左键。最后按 OK 并选择虚拟体。

4. 移到第 30 帧用 OBJECT/ SCALE 把虚拟体扩大 3 倍。再用相同的命令并按"H",选择 BALL,回答 OK,将球缩小到 1%。

5. 用 OBJECT/TRACKS/ COPY 命令并按"H"键,然后选取 BALL,回答 OK。再次按"H"键并选择 DUMMY01。将 SUBTREE 关掉后按下 DUMMY01,回答 OK。对话框出现。如果 POSITION、ROTATE、SCALE 以及 RELATIVE 都是打开的就按 OK 吧!

好了,至此工作已完成,就剩下着色了。你也可以按个别的东西炸炸。不过这爆炸看上去很不真实,每块碎片都一样大小。

六、几点经验

我使用 3DS 时间并不长,所以谈不上经验,倒有几点教训:

1. 多用 HOLD。曾有一次在动画就要完工时出了个小错误,因为没 HOLD,几个小时的心血就毁在了一个小错误上。而且像布尔运算、层次连结之类的错误在大动画中修改又特别麻烦,所以我建议各位在制作动画的过程中要步步为营。

2.REST 与 NEW。这两个命令都是重新设定系统,但范围不同。前者的范围是各个模块,而后者则只是当前模块。这点没弄清楚你可能会不知不觉地亲手毁掉自己的成果。

3. 重绘。你在删除、移动物体时常会留下些痕迹。这些痕迹有时会影响你工作,这时你只要按下 SHIFT+"",所有图形将会重画一遍,那些痕迹也被清除了。

4. 快速着色。3DS 的着色速度很慢,有时一帧画要算上五六分钟。如果你时间很紧,那么在 RENDER 时,将 EVERYNTHFRAME 一栏的"1"改成"5"或更大,那么将每 5 帧着色一帧,时间只需原来的 1/ 5。如果你还想快一点,且只想看个大概,那么选择 PREVIEW/MAKE 命令,并适当缩小视图(最小可缩为 108×80)。这时动画会十分粗糙,且没有色彩但速度很快。

OK!动画技巧就介绍到这里。现在要你做一部瞧得上眼的动画应该不会很难吧?那就快点到电脑上去露一手吧!♬

北京 冥狼 电脑音乐的优点

《大众软件》1997年10月刊连载的《"触"电的音乐》,在谈到创通的SB AWE 32/64时,认为这两块声卡的水平只停留在业余水平上。确实,只凭卡上固化的那块1兆的ROM所储藏的音色,它们是无法与专用音源相比。但声卡与音源最大的不同在于声卡是电脑设备,为声卡赋予了更多的功能和更大的灵活性。SB AWE 32/64贮存音色的部分不像音源那样只有ROM,还有RAM。SB AWE 32/64都带有512K的RAM(SB AWE 64 GOLD有4兆),而且通过插接内存条,可升至28兆(最多可插两根16兆的SIMM RAM,共计32兆,但其中有4兆会被EMU8000用做ROM,所以实际上可用的是28兆,原有的512K内存不能和SIMM RAM一起使用)。用户可任意将音色库(SoundFont)上载到声卡内存中,而且在音色库中,还可以任意使用GM、GS、MT、XG格式的任何一种来对应MIDI文件,以达到对不同格式文件适用的目的。这两块卡可达到的音色,可以说很多专业音源都达不到。

音源的音色是固定的,你可以编辑它的音色使其产生混响、和声。像高级些的音源(例如SC880)可用的控制器更多一些,但你绝不能编辑它的音色排列。但声卡就不同了,用创通随卡赠送的《维也纳1.0、2.0》软件,你可以编辑出一个自己的音色库。比如说你拿到了一首曲子的乐谱,而里边只有长笛、黑管、小号等八个乐器,电吉它、风琴等对它来说却是多余的。当然,你可以接上两个音源,从这个上挑一个长笛定义在音序器的第一轨上,从另一个上挑出一个小号来……直到你选好所有的音色。可我想你不太可能拥有三四个音源(专业公司除外)来获得七八个长笛音色供你挑选,而在电脑上就不同了,你完全有能力(财力)买套软件音乐库,用编辑软件从各个音色库中"摘"出你所要的长笛、黑管等不同的音色组编在一起,最后再上载到声卡的RAM中。这样,你就可以拥有一个有七八个不同长笛、黑管、小号的专属音色库了。

为什么声卡有这样的能力呢?实际上由于RAM的优势。音源上的音色全部是固化在集成电路中的,它是固定不变的,就像公立图书包一样,你可以按你的想法来从中挑选你要看的书,并按你想看的方式去看,但你不能变换它的藏书种类。而声卡RAM就像你自己的书柜一样,可以按着自己喜欢的方式去排列、替换它,而且还可以放入自己写的东西。对于声卡来说,如果它的RAM中上载了GS的软件音色库,它就相当一个GS的内置音源。同理,如果你上载的是XG的呢?还有,你不用花上你两个月的工资(高薪者)去买一个中等采样机,用SB AWE 32/64上的MIC接口,可以将麦克风采来的音色录入成为波形。比如你要制作小提琴的音色,那么你就须用麦克风将小提琴的声音录为WAV文件。用《维也纳》你可以以WAV文件做为原料,制造你自己的音色库。这样,你就可以得到音源里没有的音色。你可以用它制造你喜爱的音色或一些无聊的音色,比如二胡、古筝、尖叫、打呵欠等等以满足你的各种需求。实际上除了自己制作音色库外,EMU和创通也提供一些免费或收费的音色库。例如创通出的《中国乐器精粹》音色库光盘中就包含了筝、扬琴、二胡、琵琶、板笛、柳琴、高胡、中胡、萧、唢呐、钹等中国特有乐器的音色。

SB AWE 32是一块很"老"的声卡了,它的技术优势我在前边已经讲了很多,虽然它的信噪比、扩展RAM的寻址速度不能让你十分满意,但它的高适应性(最低配置386 SX)和扩展性(如果加装WAVE BLASTER Ⅱ子卡,可达64复音、48通道)使它宝刀不老。SB AWE 64 GOLD是SB AWE 32的升级换代产品,因为采用了防干扰设计,加上左右分部的镀金RAC插口,使得声卡LINE OUT的信噪比达到了匪夷所思的90dB以上,对于声卡来说是一个破天荒的数字。更不用说它还带有20位的数字输出,对于有DAT设备的高级用户而言,可以获得极为纯正的输出效果。而且SB AWE 64/64 GOLD所用的是专用的内存升级板,在寻址上达到了令人满意的效果。真正的重头戏在于SB AWE 64带有物理建模技术(WAVE GUIDE),能根据乐器的物理特征模拟出乐器由于这些物理特征而产生的声音(比如小提琴是木头造,而小号则是各种形状的铜管)。它算是一个新技术,但目前还不能说它与采样技术谁的效果好,只能说有比较奇特的用处。♬

应用

北京 SL 问:

《大众软件 CD》总第三期\JBBS\BBS\下提供的那个架设好 BBS 站我已经拷到了 C 盘根目录下,为何一启动就显示"Fossil Drive missing...",说"初始化错误"?

北京李朋答:

请先驻留化石(FOSSIL)程序 X00。在 CONFIG.SYS 中加入"DEVICE=C:\BBS\X00\X00.SYS E B,1,38400 F=15 R=4096 T=4096"(默认 MODEM 使用端口为 COM2),然后执行 BBS.BAT 即可启动。关于这一概念的详细说明请见《大众软件》1997 年 5 月刊第 22 页 River Pan《架设自己的 BBS 站(二)》一文。

浙江李霁明问:

我在商店中看到的视保屏有的几十元,有的百十多元,这成比例吗?!

北京 MADOKE 答:

视保屏由于成份不同而造成了价格不同,例如有的使用的是含铅玻璃、有的使用的是金属丝网、有的带有静电屏蔽的功能。好的视保屏除了防静电外还有防红外线辐射等功能,价格上自然要贵一点。

上海范遥问:

各软件的 α 版、β 版是何概念?正式玩版有何称呼吗?

北京有机天使答:

α 版、β 版等都是对软件的测试版本的称呼,正式版软件自然就叫"XXX X.X"啦。α 版一般制作软件定型后用于公司内部测试的版本,存在着较多的错误。β 版一般是制作公司发放给用户进行测试的版本,基本上已经没有问题了。

哈尔滨郑之貌问:

我有一位朋友有台 PENTIUM 100 的组装机,1G 硬盘、8MB 内存,操作系统为 Windows 3.2。但最近却出现一个问题:当她将 Windows 3.2 升级为 Windows 95 时,发现在 Windows 95 中的"控制面板"下调整时,其视频卡的设置只能为"16 色"和"256 色"两种了,请问如何处理?

北京有机天使答:

不知您的电脑使用的是什么显示卡,最好在安装好 Windows 95 后重新安装显示卡的 Windows 95 驱动程序,不要使用旧版本的 Windows 3.X 的驱动程序。

广州郭冠华问:

我硬盘上的有些子目录和文件名是乱码,进不去也删不掉,出尽九牛二虎之力还是拿它没办法,有无方法去掉?

北京李朋答:

乱码有很多种,可能是中文名、日文名或真正的乱码。普通的中文名和日文名可以在相应的系统下删除,但如果是 Windows 95 的长中文文件名,要在 Windows 95 下才能删除。不过在普通的 DOS 下有个简单的方法,首先使用 NC 等工具可以直接进入是乱码的子目录,使用"DEL ."的命令可以删除目录下的所有文件,不论它的名字是否正常。然后使用 PCTOOLS 等工具,强制将乱码的子目录名改成正常的名字,然后再删除。



北京裴宇问:

为什么我的 Windows 95 安装 Microsoft PLUS! 英文版之后就不能进行硬盘碎片整理,一旦使用,Windows 界面下所有中文均变成"——"。

北京李朋答:

这是因为您使用的是 Windows 95 中文版,而 Microsoft PLUS! 英文版不能支持中文文件名。不过只安装 PLUS! 中的桌面布景方案不会出现这个错误。

合肥常墉问:

我在 Windows 95 的 MS-DOS 方式下运行 PCTOOLS,修改完毕存盘时,跳出了一个提示框,上面提示说,我所用的磁盘实用程序是专为旧版本的 MS-DOS 或 Windows 设计的,如果让该实用程序写入磁

盘，文件将被破坏，之后便有两个选择，(1) 防止其写入磁盘；(2)退出该实用程序。这实在令我为难，改了却不能存盘，这该如何是好？

北京李朋答：

因为 Windows 95 使用了长文件名等新技术，为了保护数据，禁止旧版本的 PCTOOLS、DEFRAG、SPEEDISK、SCANDISK、NDD 等直接对磁盘进行操作。如果您回到旧版本的 DOS 方式或进入 Windows 95 的 MS－DOS 方式后键入 LOCK 命令，可以使用这些工具。不过这样做有可能损坏 Windows 95。您可以换用 Ultra－EDIT 等 Windows 95 下的可以进行十六进制编辑的工具进行修改。

北京张京晶问：

我在 DOS 下使用 PCTOOLS 5.0 时 C 盘(1.4G)、A 盘均正常，而 D 盘(800M)显示 NO ENTRY，甚至连卷标都不能显示，不知问题出在哪里？

北京摩陀罗答：

PCTOOLS 5.0 实在是太老了，对许多新技术都不支持。如果您的硬盘剩余空间超过 540M 或子目录太多，使用 PCTOOLS 4.3 或 5.0 都会出现问题。您可以换用高版本的 PCTOOLS，不过高版本用起来可没有低版本方便。

青岛降振问：

本人使用 Internet 时有很多主页自动地到了我的硬盘上，不用 MODEM 连线一样可以打得开（不过只有一级，且这些主页都是我去过的）。我用的是中文版的 Internet Exploer 4.0。

北京李朋答：

在使用网络浏览器时，它要将需要浏览的主页下载到硬盘上才能显示出您在屏幕上看到的结果。这些文件(HTM、GIF、JPG 等)会自动存到浏览器自己的 CACHE 子目录下，当超过 CACHE 大小设定时会自动删除。Netscape 的浏览器存下的文件会重新编号命名，须使用专用的工具才能在闭线状态下观看。Internet Exploer 一般用文件的原来名称存盘，可以直接观看（当然用专用的工具看最好）。有的朋友曾经问如何将所看主页上的图保存下来，其实当您看到这些文件时它们已经在您的硬盘上了，您可以用 SEA 等工具直接查看。不过最好在浏览时，在图片上按鼠标右键另存到别的子目录下，因为在 CACHE 中的文件不知何时就会被删除。

哈尔滨赵兰天问：

我在 DOS 下用 ARJ 解压出一些文件，但在用 DEL 删除时，却提示我“Access denied”，这是什么意思？

北京黑主教答：

这是在用 ARJ 压缩前将被压缩文件的属性设置为只读所至，可以用“ATTRIB －R 文件名”解除它的只读属性再删除。

上海田宇问：

贵刊的配套光盘上曾有超任、GB 等模拟器程序，但总是想不通究意该怎样用它们，是否它们也有可执行性文件或别的什么？超任的游戏卡带，如何才能输入到电脑中去？

上海程治庆答：

目前电脑的处理器运算能力日益强大，从而使用 PC 机模拟其他机种，玩其他机种的游戏。超级任天堂游戏机可以外接磁碟机，将游戏卡中储存的游戏拷贝到软盘上，GB、MD 等机种也都有类似的设备。这些拷贝产生的程序并不是执行文件，而是类似数据库的文件，储存着游戏的各种信息。各种模拟器就是使用这些映象文件开启游戏。除了自己用设备从游戏卡中拷贝文件外，您也可以从 Internet 上（http://www.rollanet.org/~khigh/emulator.htm、ftp://ftp.futureone.com/users/damftp/consoles/SNES/、http://evil.ml.org/~grits 等）直接得到大量的现成映象文件，不过我要提醒您，这样做是非法的。

辽宁衣言平问：

在安装 DirectX 后如何使用？此程序是应用软件自动寻找应用，还是手动加装？

北京白主教答：

它是 Windows 95 下的驱动程序，提供了高性能的 2D 显示、3D 显示、声音等程序接口。它不需要执行，应用程序会自己寻找。

呼和浩特胖胖问：

我在玩《死亡地带》时遇上了如弹药不足，血太少等问题，想用今年第七期《大众软件》上面的“攻关秘技”改游戏。请问：如何进入 HARDLINE.CFG 的 SETUP.CFG 并用文字软件编程它？

北京白骑士答：

这里的编辑并不是象我们使用 WPS 或 EDIT 等软件编辑文本文件，而要使用支持十六进制的编辑工具，例如 PCTOOLS、HEXEDIT 等。



广州阿秋问：

《侠客英雄传Ⅲ》中从东海学艺回来后，主角说：“去坤宁城的明月楼见五毒教主的女儿。”我在中途的小镇中住了几天，再去明月楼却不见人，再等几天还没有。不

知中间是否还要做什么事?(1997年10月刊问诊)

北京田川答:

从东海小岛上学会"铁步脚"后来到第三块大陆。先去找丐帮谈几句。再乘船回第二块大陆上去坤宁城。进城后一直走,过了小石门后左方是"杂货铺"(药铺),右方为一间屋子,屋子旁边的墙上贴着一张"你"的通缉令,在此转悠转悠,来回走走,就会发展剧情——"你"用轻功救"黄毛鬼"。再去明月楼时就会见到五毒教之女。

北京读者问:

在《福尔摩斯探案Ⅱ——玫瑰纹身》中:

1.如何才能从"老舍曼的宠物商店"借出"托比"?

2.在"圣伯那德台球学院"可以得到什么线索,如何打开里面的皮箱?

3.怎样进入"戴格尼斯俱乐部"的"会议室"?(1997年9月刊问诊)

石家庄张越答:

1.先去找老舍曼,从他口中可得知托比去了詹姆斯公园,赶到后会发现一个小男孩收养了托比,与他交谈一番后,小男孩却不愿交出托比。只好去宠物店为他找一个新的宠物来交换。再回到宠物店,把桌子上的饼干拿走,再用饼干把藏在鸟笼中的猫鼬引出,拿猫鼬去和小男孩交换托比便可以了。

2.在圣伯那德台球学院,先和老板交谈,再去与麦哈尼比飞镖,获胜后可学会反弹球技术,再去洛顿勋爵府,表演了一番反弹球技术后,你就可以对屋子进行检查了。至于你所说的皮箱,我在圣伯那德并未见到,它对案情似乎没有影响。

3.要想进入"戴格尼斯俱乐部",必须要有迈克罗夫特的会员戒指,不过想拿到它可不那么容易,提示一下:停尸房。行了,这样应该没问题了,将戒指拿给达力看,你便可以进入"戴格尼斯俱乐部"的任何地方了。

上海陈钢问:

我在《南极冰怪》中,进入图书馆的藏书楼后,找到一根拐杖、三本书,但怎么出去?(1997年10月刊问诊)

天津秦世昌:

图书馆共五层,得到三本书和一根拐杖后,搜寻书架找到一本不同的书,抽出它书架上会出现暗门,走进暗门进入第二层,用拐杖修好边上的梯子,爬上第三层。在第三层的书架空处放下三本书(按一定顺序)出现书梯,进入四层,里面的开关和升降机装配图不用管,走到最右端有一暗梯,到顶层。拍一下身边的雕像,门边雕像胸口露出一小洞,放一把钥匙,用它打开露台门进入露台。DIANT说掷铁饼者手中铁饼是日盘,你爬上维纳斯,跳到丘比特,再爬上它的手臂,刚碰上的日盘,乐极生悲,纳粹士兵出现把你和DINE同日盘一块带到SCHLOSSADLER基地。

天津贺敬问:

我玩《秦始皇陵之谜》时进入第一个大院后取得了铁勺,放入司南,再往下该如何?(1997年10月刊问诊)

北京姚雷、刘鹏宇答:

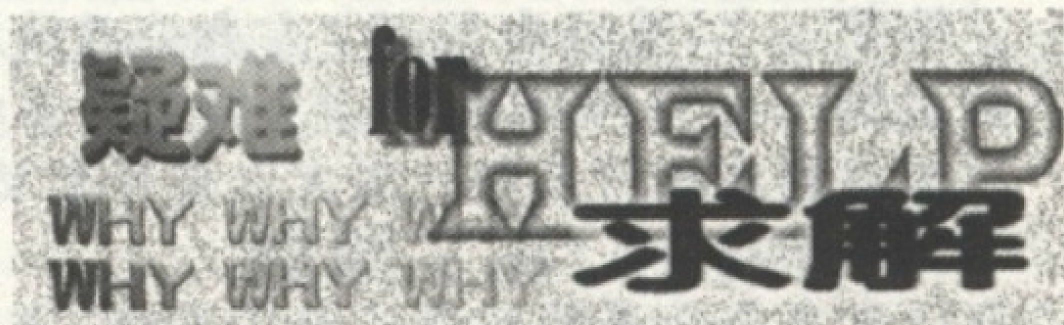
如果你已把水车开动,那么只需要打开司南后的大门就进入下一场景。如果没有,就略麻烦一些。先到长廊下取箭,之后把箭搭在巨弓之上,拉弦,"嗖",水流被箭带动了。然后回到水车前,打开巨石上的开关,水车就开始工作,水车带动的水流把一艘小船冲到其前面的水池中,拿起船中的竹子,沿着输水道走,会发现一段水道断掉,把手中的竹子接上去,大功告成!之后便是进入司南后的大门了。

上海蒋朝问:

游戏《倚天屠龙记》及《新蜀山剑侠》时屏幕上有一条条的晃动,不知是什么原因?

北京黑骑士答:

这是因为这两个游戏不支持新型号的S3等显示卡。对于这一点,《新蜀山剑侠》专门有另一个启动文件,可以解决这个问题,但《倚天屠龙记》就没办法了。



北京王辉问:

《绝代双骄》的攻略中说,小鱼儿与嘴爸娇妈定于三日后在武林城门口相见,小鱼儿独自往武林城方向走在半路受伏,被一女贼捉到山上,遇花无缺灭山杀女贼而小鱼儿藏身地穴,并对花一见钟情。我试过数回也没碰上此事,一直心里想莫非是一开始我就把插在恶人欲的雷霆刀拔下的错,因为谢、古二位的攻略上说刀拔不下来。

北京读者问:

在《雷曼》的第一代中音乐山那关的第二小关有一个笼子,下面是音符,但周围被蓝色的刺球包围着,请问如何得到这个笼子?

合肥冯军问:

在《信长之野望——将星录》中如果生了女儿,怎么为她取名字?如果是男孩,几岁会来报到?

第三届大众软件奖系列活动二

大家好！已经步入1998年了，很难想象计算机软件市场又会有什么巨大发展。作为一个爱国的计算机爱好者，当然更希望国内的软件制作商能够开发出更多更好的应用软件。您是否有千言万语要对厂商说呢？我们这次举行的活动就是"《我看XXX》有奖征文"。本次"征文比赛"活动为第三届大众软件奖系列活动的一部分，活动要求如下：

1. 作品主题是您在使用各种应用软件时的感受、介绍甚至希望，所写软件种类无限制，但不能是游戏，最好是国产软件。文章体裁不限，您想写诗歌也可以。要求字数在八百字以上，两千字以下。

2. 来稿要求内容积极向上，符合国家有关法令、法规。投稿者切勿抄袭、剽窃他人作品。本刊保留对所有参赛作品编辑、删改、出版的权利。

3. 本活动为期一个月，从1998年1月11日起至1998年2月11日终，以邮戳标记为准。

4. 投稿方式：手写、磁盘、电子函件或打印稿。投稿同时请注明作者真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细通讯地址，发表时署名任意。来稿一律不退，请注意备份。

5. 作品请寄：北京市和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部、邮编：100051，电子函件地址：popsoft@netchina.com.cn。

本次比赛设：

一等奖一名：奖品为价值1050元的方正文友办公系统智能版和价值200元的游戏软件。

二等奖二名：奖品为价值650元的方正文友办公系统标准版和价值200元的游戏软件。

三等奖三名：奖品为方正文友办公系统标准版，价值450元。

鼓励奖一百名：奖品为方正文友办公系统普及版，价值128元。

所有参赛者均可获第三届大众软件奖奖券一张。获奖优秀作品将在《大众软件》上予以刊登。

方正文友办公系统包含了电子表格、文书处理和菲林展示系统，是一套包含专业出版功能的现代桌面办公系统，详细介绍见本刊《北大方正文友办公系统》一文。

本次活动由北京北大方正电子有限公司通用电子产品分公司独家赞助

大众软件 CD 内容介绍



1998 年 1 月(总第 7 期)

声音工具(AUDIO)

Bean's MP3 Player 1.5、Louvre MP3, MP3 文件管理、播放软件。

iQ for Windows 95 Beta 1.03r, 3D 音效强化软件。

mpeg Encoder 95, MPEG 音效压缩软件。

Maplay 1.2+ for Win32 1.81、museArc 4.4.97.3 Beta, MP3 播放软件。

趣味软件(BASARA)

CAT95! 2.04C, 视窗上的小猫。

HarBady sprites, 桌面装饰软件。

Matrox Screen Saver 和 Matrox 3D Screen Saver, 中科实业集团多媒体技术分公司提供的屏幕保护程序。

百宝箱(BBX)

本期《百宝箱》中介绍的全部工具软件, 包括 SRDISK 2.08、Unvtte 伴侣 1.0、星云轻松小字库专家 1.0、VOC2EXE 1.0、Lockdir 1.0、万年历 1.1、Change 1.15。

压缩、编码工具(CODE)

在 Windows 下处理 ARJ、TAR、ZIP 等压缩文件的工具 WinZip 6.3 SR-1 和它的浏览器插入件。

将压缩文件转化为可以自展开安装执行文件的工具 WinZip Self-Extractor 2.1。

软件驱动程序(DRV)

DirectX 5.0、DirectPlay 5.0a、Win32s 1.3、WinG SDK 1.0 等驱动程序。

BORLAND C++, OpenGL 1.1, Visual Basic 1.0、2.0、3.0、4.0, Visual C 1.0、2.0、3.0、4.0 在 Windows 下的执行文件资料库, 供需要的软件调用。

各种显示卡的 VESA 显示驱动程序。

Intel Indeo video interactive with ActiveMovie support with MMX(tm) technology 4.31 三十二位版, 增加 Windows 95 中 ActiveX 的视频播放协议。

游戏展示(GAME)

第七军团(7TH LEGION)、九命怪猫(CLAW)、VR 战士 Ⅱ (VIRTUAL FIGHTER Ⅱ)、凡尔赛之宫廷疑云(VERSAILL)、烽火连天Ⅱ(War Wind Ⅱ)、古墓丽影Ⅱ(Tomb Raider Ⅱ)、足球 98(FIFA98)、东方快车谋杀案(The Last Express)、黑暗王朝 (DARK REIGN) 等游戏的试玩版。

硬件驱动程序(HARD)

北京端讯电脑科技有限责任公司提供的联讯显示卡、声卡、主板驱动程序更新部分。

S3 Virge/ VX/ DX/ GX Windows 95 Driver 4.03.00.2111-3.12.01、S3 Refresh Rate utility 2.01.01 和 S3D Tool Kit 4.07.01, 通用的 S3 Virge/VX/DX/GX 系列显示卡 Windows 95 驱动程序, 可改善部分性能。

网络工具(NET)

AbsoluteFTP 1.0 beta3、DynIP Client 2.01 32wei、EASYMAIL 繁体中文版试用版、Fidonet 2 Internet Mailer 2.00、北大方正飞扬电子邮件 2.0 beta1 45 天评价版、Superscape Viscape 5.03 等网络工具。

游戏相关程序(PATCH)

毁灭法师Ⅱ(HEXEN Ⅱ)1.11 版、黑暗王朝(DARK REIGN)1.1 版、纽约大劫案三部曲(DIE HARD)1.1 版、欧洲先进战斗机(EF2000)2.0 版升级程序。

黑暗殖民地(DARK COLONY)、魔法门之英雄无敌 Ⅱ (HEROES 2)、暗黑破坏神(DIABLO)1.04 版修改器。

视频工具(VIDEO)

ACDSee 2.21、PolyView 2.90 Beta 7、PicaView 1.12, 图形编辑和浏览软件。

Animagic GIF 1.02a、GIF Construction Set 95 AND NT 1.0Q.1 Beta 1, 动画 GIF 工具软体。

ixlaArtist, 类似 Painter 的绘图软件。据有绘笔功能, 可设定各种笔刷、笔头等, 可以画出国画般的触感。

CompuPic、Klik-Kit 3.0 ActiveX Editon pre-releas、MediaBlaze 5.0, 多媒体工具。

NetSketch from Vegas FX 2.01, 物件导向绘图软件。

The Photoshop Plugin Manager 1.0b, 管理 PhotoShop 和 Paint Shop Pro 的 Plugins 的软件。

ThumbsPlus 3.0g-S, 图形文件管理程序, 可以帮你一次从大量图片中提取小图示。

trueSpace3 Trial, 动画制作软体, 可以用来制作立体动画、建立 VRML 网页。

VIDEO Clip MPEG-1 1.7, MPEG-1 编辑软件。

反病毒工具(VIRUS)

杀毒软件 F-PROT Professional for Windows 95 3.0、VirusNet 95、ViruSafeWeb 4.0。

北京瑞星电脑科技公司提供的瑞星查毒软件 7.06 和瑞星杀毒软件 7.06 升级程序。

厂商展示(ZS)

北京智慧星空科技开发中心提供的《词汇奥秘》演示版。

大众软件服务快车

本期广告索引

1998年订阅消息

《大众软件》杂志1998年零售价格为6.50元/期，邮发代号82-726;《大众软件CD》1998年零售价格为19.00元，邮发代号82-727。

1998年《大众软件》杂志全年订阅价

(优惠价 6.00 **元/期 + 邮费** 1.00 **元/期)** × 12 **月** = 84 **元**

1998年《大众软件CD》全年订阅价

(优惠价 17.00 **元/期 + 邮费** 4.50 **元/期)** × 12 **月** = 258 **元**

欢迎广大读者到邮局或大众软件读者服务部总部订阅。

为满足未装光驱的读者朋友之需，杂志社决定1998年继续制作《大众软件》配套磁盘，售价不变。订购全年磁盘，邮购价格为100.00元并免收邮费。

凡购买《大众软件CD》的读者，如发现质量问题可到全国各地大众软件读者服务部更换。

《大众软件》订阅幸运读者奖

为答谢广大订阅读者长期以来对我们的支持，杂志社将于近期举办**"订阅幸运读者"**抽奖活动。此次活动将产生100名幸运读者，获奖者均可得到软件一套。凡订阅半年杂志、光盘、磁盘的读者即可获得一张奖券；订阅一年的读者即可获得两张奖券，10000张奖券发完即止。与众不同的是该奖券有**两次中奖机会**，即本次抽奖活动和"第三届大众软件奖"抽奖活动。

参加办法：凡在邮局订阅半年以上杂志的读者，只需把邮局订阅收据(复印件)寄回杂志社即可得到奖券。**另：**在读者服务部总部订阅的读者，在本月刊发售时均可获得相应的奖券。

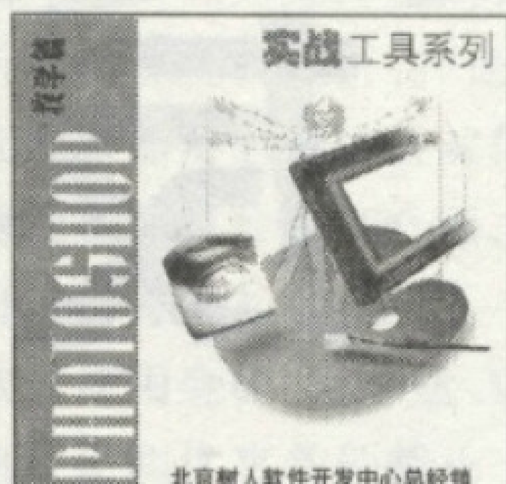
树人教育软件　树人教育软件

全体同仁共祝大家春节好

喜迎新春　共渡佳节　树人新品新上市



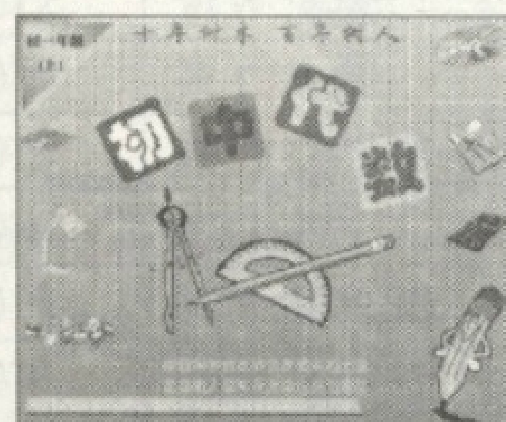
初中英语听力模拟考场共4张光盘
初中英语听力模拟考场　初一篇　78元
初中英语听力模拟考场　初二篇　78元
初中英语听力模拟考场　初三篇　78元
初中英语听力模拟考场　升学篇　98元



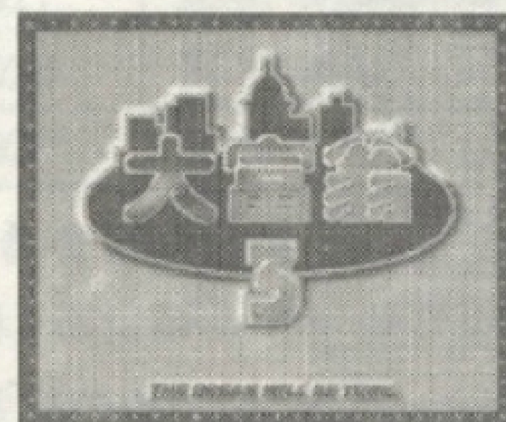
实战AUTOCAD教学篇　88元
实战PHOTOSHOP教学篇　88元
实战视觉设计教学篇　88元
实战3D STUDIO教学篇　88元
实战3D MAX教学篇　88元
实战WINDOWS NT4.0教学篇　88元
实战PHOTOSHOP4.0进阶　88元



听力实战一大学英语四级、六级及TOFEL　98元



多媒体初中代数　初一年级上　78元
多媒体初中代数　初一年级下　78元
多媒体初中代数　初二年级　88元
多媒体初中代数　初三年级　88元
多媒体初中代数　升学总复习　88元



精品爆笑游戏大富翁3　98元

《电脑纵横》

互动式教学光盘

98元

包罗万象的电脑知识大百科：
逐一介绍电脑内设、外设等详细的硬件知识，以及DOS、WINDOWS、等无所不及的软件知识。

神秘的电脑工作原理：
逼真的三维动画将计算机各组件及外设的工作原理表现得淋漓尽至

轻松组装计算机：
讲解各组件及外设的分步拆解、工作原理、安装细节、注意事项及更深层次的知识。让您自己也能熟练组装计算机。

益智的电脑游戏：
有趣的电脑拼装游戏让您熟悉各组件在计算机中的准确位置。

电脑初学者的乐园：
简便的鼠标操作，丰富的电脑动画，详尽的语音讲解，强劲的多媒体交互功能，为初学者提供了理想的教学课堂。
行家的推荐，不如自己的判断。

“妙笔生花”

——《初中作文金钥匙》

该光盘是国内首张专门辅导初中学生学习作文、练习写作的教学软件，共分四种文体（记叙文、说明文、议论文、应用文），全面而系统地讲述初中作文的基础知识和技巧，文字内容多达15万字，知识要点由清华大学附属中学老师亲自主讲，范文由专业播音员朗读。

为全国初中生提供中考作文应试策略
提供最新全国各地中考作文试题统计表
帮助你了解初中作文的一般要求和中考作文趋势
告诉你各种文体写作的主要知识点
教给你切实可行的写作方法
提供许多优秀作文的范例及名师导评
指导你投入简捷明快的写作训练……

88元

寻找写作的规律让你下笔如有神助

以上产品邮寄另加邮费15元



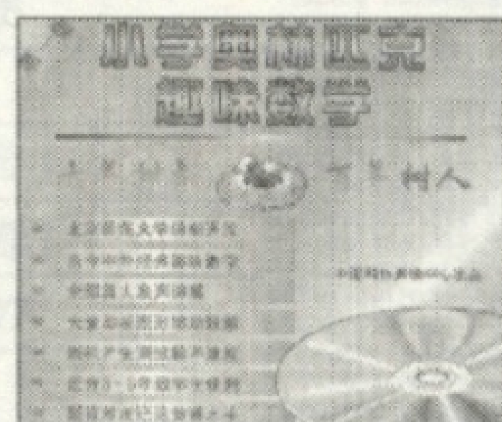
初级英语听、说、学　78元



英语单词有声书库　标准版　68元
学生版　48元



励耘多媒体小学数学标准版　180元
励耘多媒体小学数学第一分册　68元
励耘多媒体小学数学第二分册　68元
励耘多媒体小学数学第三分册　68元
励耘多媒体小学数学总复习　88元



小学奥林匹克趣味数学1集　68元
小学奥林匹克趣味数学2集　68元
小学奥林匹克趣味数学3集　78元
小学奥林匹克趣味数学4集　78元



小学家庭教育系列软件共2张　88元/张
中学家庭教育系列软件共6张　78-88元/张

普天同庆　恭喜发财　新年更上一层楼

树人教育软件　地址：北京市海淀区黄庄大泥湾2号(海淀影剧院南侧口内) 邮编：100086 电话：62635790 传真：62616743

二十年潜心研究书卷上的艺术
百余人精心提炼维思中的精华



方正文友办公系统

从结绳记事到信息时代
从毕升造字到方正排版

北大人隆重推出跨世纪中国人自己的办公系统



百　家　同　贺

北大方正通用电子产品公司软件事业部总经销　010-62752422

连邦及其各地分支机构
(部分名单见后)010-62572500
北京连邦 010-62620375
上海连邦 021-62412903
广东连邦 020-87515309
武汉连邦 027-78712204
成都连邦 028-5212697
南京十佳 025-4408845
杭州连邦 0571-8846569
沈阳连邦 024-3921982
福州华特 0591-781364
郑州连邦 0371-5971660
西安连邦 029-4267402
宜昌连邦 0717-673068
长沙连邦 0731-4465427
合肥连邦 0551-2817190
海口连邦 0898-8540137
常州连邦 0519-8107740
绍兴连邦 0575-5149024
抚顺连邦 0413-2610730
银川连邦 0951-6027777
荆州连邦 0716-8226283
徐州连邦 0516-3826677
惠州连邦 0725-2223593
襄樊连邦 0710-3541163
昆明连邦 0871-4167975
泉州连邦 0595-2981081
南阳连邦 0377-3176881
柳州连邦 0772-2803990
南通连邦 0513-5100475
濮阳连邦 0393-4893168
深圳连邦 0755-3229263
台州连邦 0571-8847098
重庆连邦 023-68892222
天津连邦 022-7383000
(河北音像)方圆电子音像出版社
发行部 0311-7042501 转 3238
河北省外文书店进口部 0311-6035685
邯郸市新华书店音像中心 0310-30233128
上海市新华书店音像公司 021-63579681
江苏省外文书店 025-3225744
广东省新华书店音像制作中心 020-83798696
石家庄市新华书店 0311-6111817
唐山市新华书店音像书店 0315-2821971
石家庄市鼎新电脑公司 0311-7034567
安徽省外文书店 0551-2820061
陕西省外文书店 029-7280640
杭州市新华书店 0571-7028442
浙江省新华书店音像部 0571-8807812
福州市新华书店音像书店 0591-7534022
广州图书中心有限公司 020-87518509

北京万众力合及其各地代理 010-62634906
北京里仁软件行销联盟 010-62615307
温州里仁 0577-8369926
天津里仁 022-27404052
杭州里仁 0571-8983452
里仁软件上海批发中心 021-62132410
里仁软件青岛拓普 0532-6894993
里仁软件济南远海 0531-6890949
里仁软件昆明裕天 0871-3325947
里仁软件西安荣康 029-8481854
里仁软件广州天高 020-83853899
里仁软件天津 IPC022-27216215
里仁软件武汉凡高 027-7884793
北京雄龙伟业家用电脑有限责任公司 010-68468887
雄龙集团杭州办事处 0571-8848611
雄龙集团新疆办事处 0991-2869999 转 8819
雄龙集团西安办事处 029-2223325
成都市雄龙科技发展有限公司 028-5212599
北京雄龙软件中心 010-62613330 转 204
雄龙天津办事处 022-7370493
中国大恒光盘定点销售连锁组织 010-62628395
上海大恒光盘 021-62136457
沈阳大恒光盘 024-3887906
长沙大恒光盘 0731-4190177
烟台大恒光盘 0535-6623036
青岛大恒光盘 0532-3610468
唐山大恒光盘 0315-2845467
厦门华联大恒 0592-2033233
厦门大恒光盘 0592-5061401
哈尔滨大恒光盘 0451-6220327
山东大恒光盘 0531-6934475
北京正普电子公司 010-62171155 转 3223
南宁实凯 0771-2617729
贵阳大众 0851-6855855
贵阳四新 0851-5865509
长沙毁聚 0731-2259424
长沙华兴 0731-4466493
石家庄桥西连邦 0311-6014507
北京王府井外文书店 010-65126916
北京金山软件公司 010-62612297
杭州美迪 0571-8271302
上海书店音像公司 021-63575312
长春方大 0431-5967471
山东东方 0531-6022034
山东智星 0531-6982244
山东双信 0531-6982244
西安天之网 029-8237044
温州中信 0577-8254077
济南四季 0531-6985700
郑州信证 0371-3944977
中国科技开发院广西分院信息工程部 0771-2833389
北京赛乐氏 010-62241204

北京市兴宏达科贸公司 010-62178619
和平里店 010-64297406
石家庄石飞 0311-7755064
济南金石 0531-6962004
徐州众城 0516-3670245
烟台金石 0535-6623036
兰州龙安 0931-8883877
南宁智博 0771-5312290
武汉中南 027-7412214
乌市科伦 0991-2873295
上海永奥 021-64571286
柳州科百 0772-2829286
和平里店 010-64297406
北京新天地多媒体互动有限公司 010-62862035
北京通亚商机电子有限公司 010-67159800
北京维斯德姆科技发展有限责任公司 010-62615692
济南易通科贸中心 0531-6951244
重庆新纪元有限公司 023-63838888-320
北京圣比尔科贸有限公司软件部 010-62610061
北京希望软件连锁电中心店 010-62613322-113
天津希望软件连锁店 022-27419898
沈阳希望软件连锁店 024-3909650
唐山希望软件连锁店 0315-2812408
郑州希望软件连锁店 0371-3818903
河南希望软件连锁店 0371-5728136
西安希望软件连锁店 029-7896264
太原希望软件连锁店 0351-4036430
济南希望软件连锁店 0531-6962004
武汉希望软件连锁店 027-7874577
南昌希望软件连锁店 0791-6234341
南京希望软件连锁店 025-3362716
昆明希望软件连锁店 0871-5146711
兰州希望软件连锁店 0931-8414719
重庆希望软件连锁店 023-68603014
成都希望软件连锁店 028-5573749
南宁希望软件连锁店 0771-5313465
乌鲁木齐希望软件连锁店 0991-5850489
长沙希望软件连锁店 0731-4719989
宁波希望软件连锁店 0574-7341797
北京双友软件技术研究所 010-62571523
上海中恒科技发展有限公司 021-62105177
上海农工商软件专卖店 021-63226198
上海茂立软件连锁店 021-63293695
昆明黑马软件专营店 0871-5141804
广州南软 020-87548549
广州黑马 020-87509975
北京克雷研究所 010-62175249
联想 1+1 北纬专卖店 010-62639685
北京树人软件 010-62616742
上海达威贸易有限公司 021-62132410
辽宁华储 024-5141804
北京宏华市场 010-62643657

新年礼物人人都送，怎样才能与众不同？

送了这么多年礼物，我觉得"送辆车不如送**快乐**，送衣裳不如送**希望**"

信息时代，游戏光盘带来快乐、教育软件送去希望，在让自己品味一回的同时，快乐和希望也理应与人分享。何不用变幻的光盘建造永恒的情感世界？

松达游戏俱乐部建议您：**送软件吧！——当然是要正版的喽！**

松达 Sound 全力支持您的行动，新年期间特别推出：

◆所有软件全部九折，并免费邮寄。

◆凡购买即可获松达游戏俱乐部会员资格，全年享受九折优惠和定期寄送的最新游戏攻略。

◆邮购金额累计达 300 元、500 元和 1000 元，分别享受八八折、八五折和八〇折优惠。

◆可代为寄送礼物，更增一份惊喜。

◆欢迎使用金穗、万事达、VISA、万事顺和 VISA 爱心卡付款。

◆新年期间优惠条件截止于二月十五日

以下为部分软件目录：

编号	目录	单价(元)
	光盘游戏	
NG001	命令与征服	160
NG002	仙剑奇侠传	120
NG003	暗黑破坏神	168
NG004	金庸群侠传	69
NG005	绝地风暴	159
NG006	古墓丽影	146
NG008	魔法门之英雄无敌	69
NG011	炎龙骑士2	88
NG012	剑侠情缘	128
NG014	死亡地带	186
NG015	超时空英雄传说2	69
NG016	NBA 97	80
NG017	倚天屠龙记	69
NG018	射雕英雄传	69
NG022	赤壁	98
NG024	97赛手	135
NG025	大富翁3	98
NG027	魔兽争霸2	168
NG028	西楚霸王	120
NG029	极品飞车2	159

编号	目录	单价(元)
NG031	绝地大反攻2	160
NG033	孤胆枪手	148
NG034	乌龙院	69
NG035	水浒传	120
NG038	地下城守护者	168
NG041	主题医院	159
NG042	模拟公园	139
NG043	神雕侠侣	69
NG044	雷神之锤	248
NG045	卡通总动员	160
NG046	雷曼	118
NG047	侠客英雄传3	98
NG048	双子星传奇2	138
NG049	足球经理97	159
NG050	黑暗王朝	128
	教育软件	
NE001	开天辟地	125
NE002	万事无忧	125
NE004	轻轻松松背单词	78
NE005	大嘴英语2	98
	……	

注：公司备有详尽的各类游戏、教育软件目录单，追踪最新软件时尚，欢迎来函来电索取

公司名称：北京松达科贸有限责任公司　　公司帐号：农行海淀支行 874－840－51

联系电话：(010)62611471　62553131－3419　(欢迎电话咨询)

邮购地址：北京市海淀区海淀街道草场1号天府饭店419室　邮编：100080

北京前导软件有限公司

前导软件销售连锁组织

★ 塘沽前导连锁店
地址：天津塘沽烟台道3号(300450)
博康科贸发展公司
电话：(022)5885746

★ 南京前导连锁店
地址：南京中山北路105号山西路军人俱乐部内(210013)
电话：(025)4598466

★ 汕头前导连锁店
地址：广东省汕头市奋发园电脑城(515004)
B14－B15华兴电脑科技城服务部
电话：(0754)8871435

★ 新乡前导连锁店
地址：新乡市智真电脑软件中心
怡园小区5号楼一层东二号(453000)
电话：(0373)2054356

济南前导连锁店
电话：(0531)6927664，6010740

攀枝花前导连锁店
电话：(0812)3347605

厦门前导连锁店
电话：(0592)2180255

长春前导连锁店
电话：(0431)5677065

邯郸前导连锁店
电话：(0310)3022419

新疆前导连锁店
电话：(0991)4831442

天津前导连锁店(一)
电话：(022)27416004

哈尔滨前导连锁店
电话：(0451)2524158

长沙前导连锁店
电话：(0731)4443005

青岛前导连锁店
电话：(0532)3860481

杭州前导连锁店
电话：(0571)8271302

北京花园路前导连锁店
电话：(010)62014411－2550

吉林前导连锁店
电话：(0432)2447433

内蒙古前导连锁店
电话：(0472)2515536

石家庄前导连锁店
电话：(0311)7050043

重庆前导连锁店
电话：(023)65336351

烟台前导连锁店
电话：(0535)6534137

安阳前导连锁店
电话：(0372)5939464

天津前导连锁店(二)
电话：(022)27280024

大庆前导连锁店
电话：(0459)6394003

武汉前导连锁店(一)
电话：(027)7649127

上海前导连锁店
电话：(021)63226198

昆明前导前导连锁店
电话：(0871)5144931

北京公主坟前导连锁店
电话：(010)68515544－2076，2014

南宁前导连锁店
电话：(0771)5325034

乌市前导连锁店
电话：(0991)4515276

太原前导连锁店
电话：(0351)7089475

洛阳前导连锁店
电话：(0379)4944222

商丘前导连锁店
电话：(0370)2312102

温州前导软件连锁店
电话：(0577)8220048

深圳前导连锁店
电话：(0755)8601486

江阴前导连锁店
电话：(0510)6873888

武汉前导连锁店
电话：(027)7802503

成都前导连锁店
电话：(028)5561741

北京安定门前导连锁店
电话：(010)64254681

☆**文比大赛揭晓**：参赛文案涉及国内流行游戏30余种，共39位玩家每人奖励价值148元的《M.D.K孤胆枪手》一套。

北京 戴骏北 魏博 曹宁 吴昊 李荣春 任超 王冠文 蒋凡 山东 卢博
武汉 张敏翔 柳霏 朱勇 雷睿 王靖 上海 唐忠睿 程华光 湖南 梁超
成都 陈旭 戚海 谢小杰 重庆 张可 尹贵善 广州 刘付 哈尔滨 庄凝
广西 何益宁 福建 陈豫明 卢哲华 郑州 范珂 郑焰 甘肃 张崇怡 梁军
浙江 俞亮 徐向荣 河南 王帅 广西 张云峰 西安 王黎 江苏 张奇
苏州 李远钦 辽宁 顾吉辉

北京前导软件有限公司
前导软件销售连锁组织
(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电话/传真：(010)64024801、64024800

谁将入选首批 100 家正普光盘专卖店？

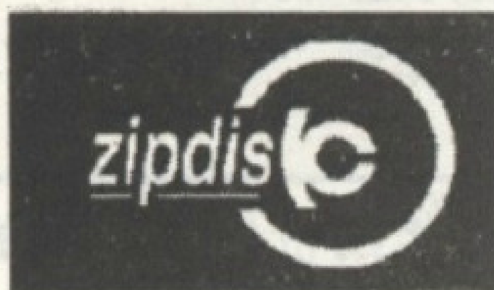
走过风风雨雨的 1997 年，正普光盘销售组织站起来了！为了继续保持正普品牌的强大影响，为了向用户提供更有保障的服务体系，正普公司决定在全国范围内设立正普光盘专卖店。首批 100 家专卖店将于 1998 年第一季度设立。

加盟正普，您将在当地市场竞争中取得明显优势。首先是品牌优势，正普公司每月将发布一次整版广告，对您进行支持，并开展有奖销售活动，吸引用户到正普指定专卖店购买光盘，另外您还可参加正普策划的大众媒体广告计划；其次是货源优势，正普公司将以最快的速度和齐全的品种向您提供服务；最后是换货优势，您可以将坏盘和滞销品种换成畅销品种或新品种，使您的库存风险降到最低。

有这么多优势，您还等什么呢？无论您现在是否正普光盘分销商，请立即向正普公司索取正普光盘专卖店标准合同。

继续征求正普光盘授权分销商和普通分销商

选择正普　通向成功



北京正普电子技术公司
正普光盘销售组织总部

电话：(010)62621347，62636020，62610034，1381010828
传真：(010)62621347，62636020
寻呼：62025566－19987
E－mail：zipdisc@public.bta.net.cn
地址：北京海淀中关村南路 4 号华中大厦 417　　邮编：100080

中国教育电子公司 教育软件精品荟萃

中教公司致力开拓教育、家用软件市场多年，产品不断推陈出新。现已推出三十余种多媒体光盘，欢迎选购。

一、休闲学习类多媒体经典光盘——用多媒体学棋牌系列

《用多媒体学围棋》、《用多媒体学国际象棋》、《用多媒体学中国象棋》、《用多媒体学桥牌》

基础知识、技巧、名局、残局讲解，人机对弈，棋牌谱管理，应有尽有。共四张光盘，每盘售价 78 元。

二、家庭同步学系列教育教件

与教材同步，边学边用；多媒体技术，形式生动；教委推荐，权威性强；名师把关，确保质量。

《初中语文同步学》(98 元)、《初中数学同步学》(98 元)、《初一数学同步学》(68 元)、
《初二数学同步学》(68 元)、《初三数学同步学》(68 元)、《初中化学同步学》(78 元)、
《初二物理同步学》(68 元)、《初三物理同步学》(68 元)、《初一英语同步学》(68 元)、
《初二英语同步学》(68 元)、《初三英语同步学》(68 元)

三、98 英语高考指南 售价：78 元

针对 98 高中英语高考复习而设计制作，内容全面，针对性强。

四、《软件伴侣》——电脑流行工具软件应用指南 售价 98 元

系统介绍、详细剖析 60 种常用工具软件的特点、功能、用法，随盘赠送部分正版软件。

五、用多媒体学编程系列——使您轻松成为编程高手。全套共十张，每张售价 60 元。

《用多媒体学 Visua Foxpro》、《用多媒体学 Visual C++》、《用多媒体学 Visual Basic》、《用多媒体学 Turbo C》、《用多媒体学 Delphi》、《用多媒体学 SQL Sorvor》《用多媒体学 PowerBuilder》、《用多媒体学 Visual J++》《用多媒体学 Borland C++》、《用多媒体学 Access》

代理商：各地连邦(62568048)、各地赛乐氏(62188033)、万众合力(62649133)、正普(62636020)、大恒(62628396)、联想(62558888)、济利(62188326)、圣比尔(62610061)、里仁(62616436)、上海农工商(63226128)、哈尔滨希望(2510446)、广州南软(84204166)、大庆庆联(5999999)、新疆华顺(4816658)、沈阳华储(3895234)、沈阳利通(3887690)、陕西辉煌(7001033)、杭州美迪(8271301)、杭州南北(8073048)、深圳方中(8609610)、太原赛诺康(4074943)、重庆电脑报(63876722)、大众软件各地分部(67150879)、厦门南瓜(2095010)

邮购免收邮费，各地代理发货免收运费，款到 24 小时之内发货。

单位：中国教育电子公司软件中心 地址：北京海淀路 171 号大华写字楼 B401 室
电话：(010)62649120、62634910 邮编：100086 联系人：李兵、郑建锋

智冠电子(北京)有限公司上海分公司

扩大营业诚征



一电脑绘图人员

男女不限，美术科系、服装设计科系、建筑设计科系及其他相关科系皆可，具备绘制人物、建筑物、动画设计、卡通、漫画等绘图能力者，对电脑绘图软件有经验者尤佳。

智冠科技为国内知名的电脑游戏研展及发行厂商，为扩大营运编制，将于上海成立研展部门，急需上述工作伙伴加入，自认为具有上述工作能力及能团队工作者，请把握机会，农历年后上班。有意者请自备个人履历、一张生活照、个人自传及作品于 1998 年 1 月 30 日前寄至或亲临：

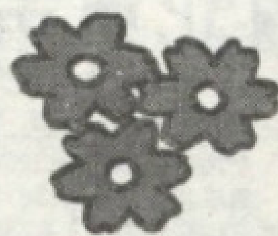
地址：上海市漕河泾开发区桂平路 470 号
智冠电子(北京)有限公司上海分公司

邮编：200233

电话：021-64851766、64857121

传真：021-64852768

联系人：陈鹏



智冠伴您过新年

假期！多么美妙的时间，这漫漫长冬何以为伴？让软体世界的 GAME 来温暖这寒冬，伴您度过这喜庆的春节！

山东地区玩家请注意：

1 月 10 日～2 月 9 日在山东地区智冠将伴您过一个快乐温馨的新年，届时玩家们可看到 98 年软体世界的强片预告；得到精美赠品及心爱游戏的宣传画，且所有产品均以回馈价销售，更可参加幸运抽奖等活动，奖品丰厚，试试吧！可能会得到全年智冠游戏和《软体世界》中文杂志一年喔！

协办单位：以下排名不分先后

济南市：

三联集团济南家电公司
地址：趵突泉北路 12 号
电话：6930904

连邦软件专卖店
地址：泺源大街东首南区 9—8 号
电话：6022034

济南希望软件连锁店
地址：山大路 168 号
电话：8544748

济南双信公司
地址：和平路 55—6 号
电话：6982244

济利软件山东中心店
地址：山大路 143 号科技市场展厅 12 号
电话：6951840

赛乐氏软件专卖店
地址：解放路 76-1 号
电话：6960998

银座商城
地址：泺源大街 66 号
电话：6065544

青岛市：

连邦软件专卖店
地址：内蒙古路 28 号
电话：3803008

力邦软件专卖店
地址：湛流干路 8 号
电话：3880481

北兴电子科技有限公司
地址：内蒙古路 28 号丙
电话：3803007

烟台市：

松华电子有限公司
地址：南大街 140 号
电话：6651290

愿我们的产品能陪您度过一个美好的除夕之夜！

《十万个为什么》六碟套装隆重上市

贺年：新年将至，在此先向读者们道声“新年快乐”感谢广大用户对我们的支持和爱护，在这特殊的日子里，献上我们的一份厚礼——“十万个为什么”套装典藏版

便**宜**：199.8元> 588元（六碟单价累计）

现在，您只需花费199.8元即可得到一套集教育与娱乐于一体的科普类系列光盘——十万个为什么（套装典藏版）全国限量发售5000套，欲购从速！



赠品：1、精美笔筒相架一个；
2、“鸿达家佳系列产品”优惠券一张；
3、“太平洋海洋世界”门票优惠券一张；

礼物：鸿达公司将向以下朋友赠送新年礼品一份：
1、在98年春节前将“鸿达”产品用户回函卡寄至鸿达公司的用户；
2、将使用“鸿达”产品时的感受及想法写信告知我们的用户；
3、在98年春节前向鸿达公司邮购产品的用户。

学电脑 用电脑 从家佳开始



北京鸿达电子新技术研究所
信址:北京海淀区学院路37号 鸿达电子 邮编:100083
电话:(010)62630457 62630593 传真:(010)62560328

家佳又出新品

书名	价格
《3D MAX 从入门到精通》(双CD)	100元
《多媒体制作工具大全》	99元
《3DS 特技魔典》	68元
《电脑像册》	98元
《音乐小制作》	88元
《中文Office 97速成教程》(双CD)	88元
《Photoshop 文字特效魔典》	68元
《实战 Visual FoxPro 3》	68元
《实战 VB 5.0》	68元
《实战 Animator Pro》	68元

超星光盘图书馆

SUPERSTAR CD-ROM LIBRARY



现有产品

- ❑ 多媒体英语小说系列：由BBC和美籍专业人士朗读全书，英汉对照 内置词典
  《简爱》(双CD) 98元 《红与黑》(双CD) 98元 《双城记》68元 《茶花女》68元
  《理智与情感》68元 《包法利夫人》68元 《查特莱夫人的情人》68元
- ❑ 光盘版计算机图书系列：每张60元
  微机操作指南(含53本书) DOS与WINDOWS(含38本书) 网络与多媒体(含45本书)
  计算机硬件与维护(含39本书) 数据库(含41本书) 计算机语言(含46本书)
- ❑ 光盘版电子工程系列丛书：
  电子元器件篇(含15本书) 100元 集成电路篇(含20本书) 100元
- ❑ 中国古典名著大系(含11部名著) 48元
- ❑ 中华档案文献光盘库：(120张光盘) 36000元
  选编自明清以来反映中国历史的重要档案文献，共计150万页的文献资料。
- ❑ 中医光盘图书： 本草医方类--珍藏善本（含17种古书）198元
- ❑ 针灸光盘图书馆：
  收录自先秦至1996年，所有针灸图书约900余种。(20张盘) 9800元
- ❑ 《古今图书集成》(15张盘) 4500元

近期上市

- 海外文摘光盘版(自创刊-1996年) 98元
- 多媒体英语小说系列：《飘》《80天环游地球》等12种古典英语小说
- 百科文萃--资料卡片杂志光盘合订本 98元
- 《电信工程手册》 《机械工程设计手册》
- 《二十五史》(双CD) 《资治通鉴》
- 《机械工程手册》(双CD) 《机电工程手册》

北京市超星电子技术公司

地址：北京市海淀区万泉河路60-4号 100080 电话：(010)62548440 传真：(010)62533623
联系人：张磊 韩东学 E-Mail: supestar@ht.rol.cn.net

诚征经销 欢迎咨询 邮购

特约经销商

北京连邦	62572500	北京赛乐氏	62174193	北京万众力合	62649133	北京树人	62616742	上海农工商	63226198	长沙科海	4190177	北京正普	62174176
昆明黑马	5144931	陕西荣康电子	5265327	广州南软	87548549	深圳中赫	3238386	重庆电脑报社	3876722	烟台松华	6278744	广东州金蝶	82543354
昆明棒子软件	5176880	大庆鸿博	6783648	深圳爱华	3239334	陕西外文书店	7280640	成都新华书店	3238386	杭州美迪	8271302		

闲置电脑调查表

在12期的58页有个《闲置电脑及配件的调查表》,这次重新登一次。家有闲置设备愿意转让的,请填写这表寄给我们,以整机为主。

姓名:	性别:	年龄:	电话:
地址:			邮编:
1.中央处理器:		7.光驱:	
2.主板:		8.软驱:	
3.内存:		9.其它部件:	
4.硬盘:		10.已使用时间:	
5.显示卡及显存:		11.预售价格:	
6.显示器:		12.是否有捐赠意向:	

我们希望提供旧电脑设备的读者能保证设备的可用性,提出您认为合适的收购价,也希望有热心公益活动的厂家同我们共攘盛举,一起来做这件利国利民的事。

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的 □彩色 □黑白 □版花设计广告中看到________公司(厂家)________产品(技术信息),希望: □购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名:________ 年龄:______ 职务: 从事工作:________

工作单位:________

通信地址:________ 邮编:______

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏	最想看的攻略
		1.	
性别	游戏龄	2.	
		3.	
榜评:□有 □无		4.	
邮编:		5.	
地址:			

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位;
★所选游戏必须为已发行的PC GAME;
★所选游戏不可超过5款,可少选;
★所选游戏若为英文版,请注明英文;
★填好后,贴在信封背面,复制有效。

晶合实验室

●请将选票寄到:北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编:100051
如有榜评,请在榜评末尾写清通信地址。

爆炸性好消息？

KL超级全能游戏手柄

问世！！

★让原来只能支持键盘的游戏都能用本手柄操作。PC游戏焕发青春，任天堂、世嘉等仿真游戏起死回生。

★一机可装两个手柄，不需“分把器，不损失任何按键功能（最高8键全能使用）二人对战奇妙无比。

★可以编程，模拟键盘序列，不愁发不出“必杀技”来：一键定乾坤！

★支持任意机型，全兼容DOS、Windows、Win 95等各种操作系统。

手柄套件内含：高级游戏手柄、专业并口连线、驱动软件，全中文说明书，（附赠）最新仿真游戏软盘。

全套售价：*96* 元（含邮费）

邮购地址：北京海淀白石桥路40号开源写字楼
北京凯洛电脑技术公司

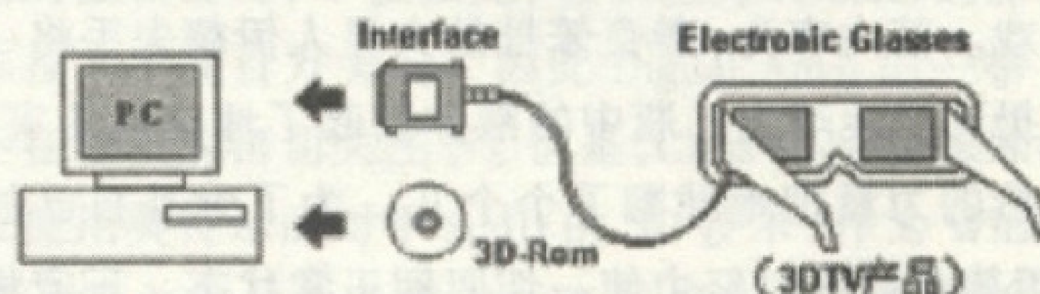
邮　　编：100081

咨询电话：62189138，62187438



虚拟现实电脑游戏套件！

VR FULL COLOR FC GAME



只要拥有真三维立体电脑游戏套件（3D MAGIC含电子眼镜，接口，3D光碟），您就可在电脑上欣赏立体艺术，玩电脑游戏，率先进入真三维虚拟现实（VR）世界！

适合：电脑游戏发烧友，电脑游戏厅升级

欢迎邮购（460元／套）　诚征代理



地址：湖南岳阳市政府后勤中心35号　汪荣秀

邮编：414000

岳阳小灵通电器服务部（中国总经销）

电话：0730－8849763　8880121　传真：8843764

电子信箱：ZRZHOU@PUBLIC.YY.HN.CN

3DTV CO.HTTP://www.3DMAGIC.COM

欢　迎　参　观

’98第五届北京家用电脑及软件展览会

展览时间：1998年1月16日－20日

展览地址：北京中国国际展览中心2－3号馆

主办单位：中国电子进出口总公司
北京市海淀区商会科技计算机商会

承办单位：北京市海淀区商会科技计算机商会
中国电子国际展览广告公司

参展厂商：

《大众软件》、《家用电脑与游戏机》、《电脑商情报》、《中国电脑教育报》、《中外电子》、《世界电脑商讯》、北京东方亦心科技、北京斯科码数据设备、北京市大和电子、北京华联信科技、北京超软科技、北京企鹅软件、北京飞龙恒源经贸、北京大时空科贸、北京市兴宏达科贸、牛津－剑桥国际资讯、北京冠林电子、北京讯合科技、北京市国合计算机、北京大环经贸、北京超群资讯科技、北京新科宇高技术、北京市新唯一海洋商贸、北京纪元富丽电子、北京市翰苑电子技术、北京鹏跃机电新技术、柏安、连邦软件、北京市恒生科技、北京大怛创新技术、深圳市华人通电脑、中科实业集团多媒体分公司、北京燕谷电脑科技、北京高信达科贸、北京利元正业科技、北京金华信科贸、北京普兰普、北京阪京经贸、北京本杰明电子、北京安泰兴科技、天津市大通通译计算机软件研究所、北京欣力量软件研究所、北京清华大学出版社、新加坡科帝微型软盘、河南先博多媒体技术、北大方正通用电子分公司软件事业部、北京东方网景数据通讯、四通电子技术公司计算机本部、北京急先锋科技、北京中自汉王科技、上海金仕达多媒体、北京万思帝电脑技术、北京市康特经贸、北京市海科电脑、北京市北纬机电技术、北京赛乐氏科贸、北京市彼岸电脑、北京华旗资讯科技、北京市海淀区盛唐电子技术、北京爱必得科贸、北京通亚商机电子、北京京里仁计算机技术、四通集团打印机事业部、目标软件、北京顺风行科技、北京爱德发高科技、北京新天地互动多媒体、北京圣梅家俱、北京康龙兴业信息咨询服务、北京图新新技术产业发展中心、北京汉卓咨询、北京海淀兴阳科技、北京星式电子技术研究所、北京隆华电脑、北京市黑马电子新技术

咨询电话：62544050　62543916　62555379　62622832

联 系 人：李捷　李卫平

报名地址：北京市海淀区西苑草场5号科技计算机商会

邮政编码：100080

与您共同开创家庭电脑新时代！

Fast and Convenient Email

海峡——软件直销快车

◈**“海峡恒业计算机信息系统有限公司”**是北京地区最具实力的软件销售联盟之一。海峡本着方便快捷的宗旨，特推出软件直销计划。以优惠的价格，品种齐全、内容新颖的软件，直接面向消费者。

◈**您只需一个电话；一封求购信，**就可得到您所需的各种正版系统软件；工具软件；文字处理软件；方正排版软件和游戏、教育软件（请来信索要软件清单）。

◈**我们具有完善的售后服务体系。**对所售出软件凡出现质量问题的全部实行包退包换本地区用户三天之内；外地用户十天之内解决问题。（以当地邮戳为主）

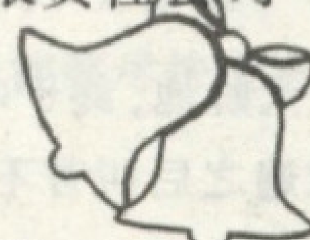
◈**另：**我公司新近推出一种专业级的三维动画加速卡AGC－PM Ⅱ采用3D LabsPermediu Ⅱ芯片，使运行3D游戏更快、更流畅。请索要有关资料。

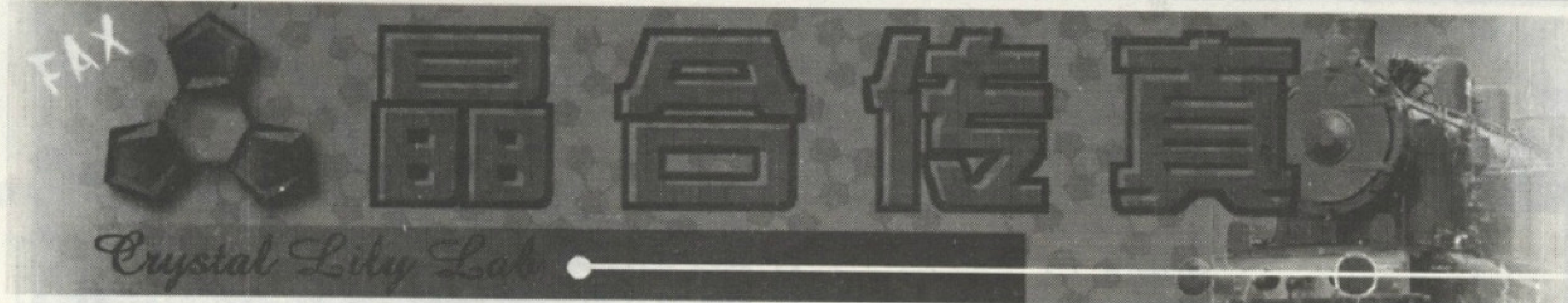
来信请寄：北京海淀黄庄榆树林11号海峡恒业计算机信息系统有限责任公司

邮　　编：100080

热线咨询：（010）62617955

联 系 人：鲁锐　李彬





伊德历险记

TONIC TROUBLE

这是UBI制作的一个集动作与冒险于一体的3D卡通游戏。其内容为：善良笨拙的火星人伊德失手将一个小瓶扔到了地球上，瓶中的液体引起了地球上的灾难，非自然的力量把地球翻了个个儿。为了弥补自己的过失，伊德必需通过努力使一切回到正常状态。玩家将在游戏中扮演伊德，他要调动所有的力量去探索未知的世界，克服各种意想不到困难，解决棘手的问题并躲避千奇百怪的敌人的攻击。这是个实时的三维游戏，配有精致的动画场景和优美的音乐，处处充满了幽默和乐趣。游戏特为奔腾Ⅱ代CPU和AGP显卡做了优化，每秒60帧丰富而高清晰度的动画使游戏格外流畅，屏幕上同时显示空前数量的三维定模造型，使画面更加真实生动。

一级方程式赛车

F1　RACING

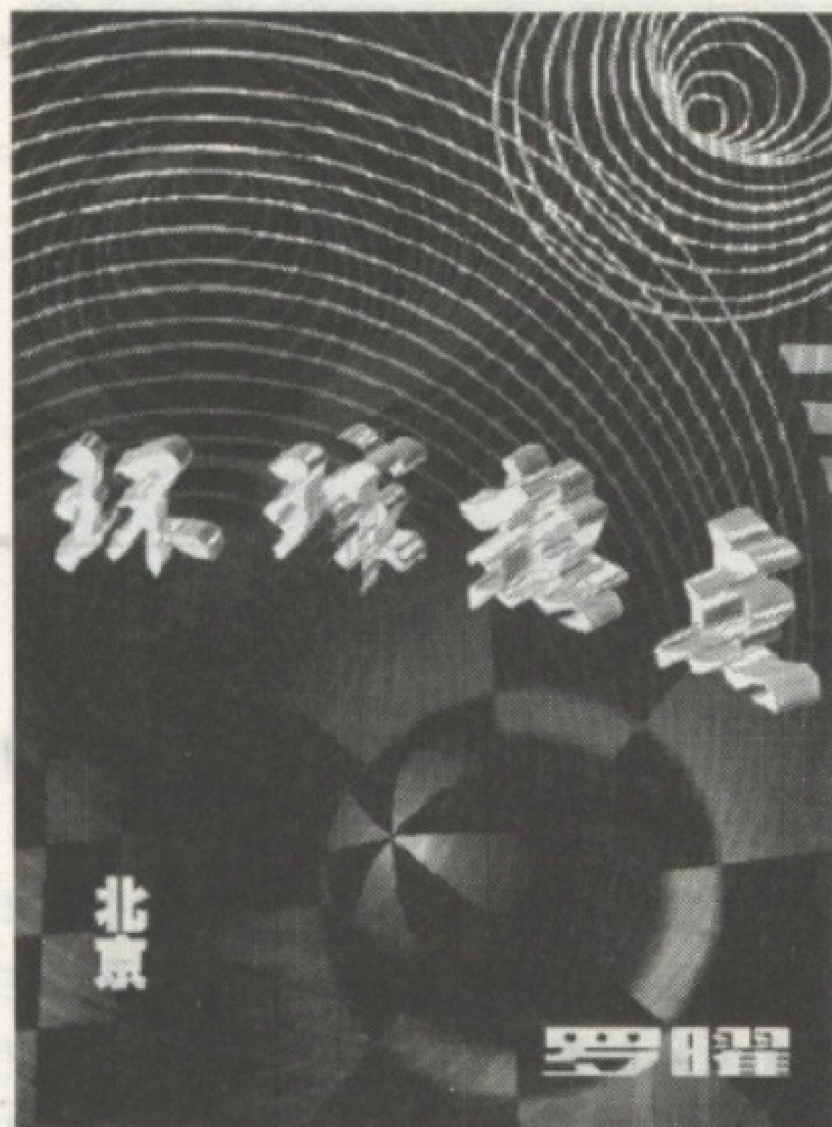
欢迎加入一级方程大赛！来体验一级方程式车手的感受吧，真实的三维修理站，无线电对话，真正的赛车座舱，实时撞车演示，FOCA电视实况转播，还有30种选项可供选择……您绝对有一种身临其境的的感觉。这是一款相当好的PC模拟游戏：通过与雷诺F1的合作，UBI精确模拟了赛车所有性能，并且赋予电脑车手无与伦比的人工智能。游戏有22辆著名车手的赛车，提供16条1996年度世界一级方程式大赛的真实赛道及所有参加该赛事的车队和赛手的真实姓名及赛车的真实颜色。《一级方程式赛车》有逼真的场景和效果：赛道上的广告牌，各种角度的慢回放，车辆的受损情况，翻车等等。另外游戏提供4种不同难度，7种比赛模式（单人赛、大奖赛、锦标赛、挑战赛、训练赛、限时赛及网络对战）。

三国志 VI

求索创作群　潘燕辉

盼天盼地，终于叫我拿到了《三国志Ⅵ》的资料，在狂读数遍之后叫苦不迭，这么好的游戏却不能马上玩到，实在太痛苦了，无奈只好又安上《将星录》怒捶小日本，略过其瘾。这一日忽然邪念陡起，不如将我知道的资料公诸于众，让大家共尝相思之苦，岂不快哉？

勿庸置疑，在《三国志 VI》中，不论是大地图、战斗画面还是登场武将，在画面上的表现比起《三国志 V》精致了许多，武将的头像都进行了重绘，更加细致。大地图上甚至可以看到云雾缭绕的效果！这次《三国志Ⅵ》的核心是“天·地·人”系统。“天”是指“天时”，随着游戏的进行，时间不断流逝，而根据玩家的战略不同，就会产生出不同的结局，改变历史；而“地”指的是地利，不同的地势，各部队擅长的兵种均有不同的攻略方式，在有的战斗画面中真能达到“一夫当关，万夫莫开”的效果；而且每块土地的肥沃程度，税收和人口均不相同，土地的肥沃度和各都市的发展并不仅是以数值表现出来而已，即使不去处理内政，也能由画面的进展了解农作物耕收的状况。“人”当然指的是人和，由于登场人物的个性及能力原本就有极大的差别，在VI代中不但继承了这种差别，而且还替每个登场的人物设定了不同的“目标”，游戏中的所有人物均是为了实现自己的目标而行动的，例如群雄的目标即是“扩大势力”、“再兴汉朝”、“树立新王朝”等，但若是普通武将，则是“出世”、“发挥能力”及“忠义”“和平”等。如果一方君主抱持的目标是“天下太平”，那就应该招募抱持有“和平”目标的武将，这样招来的武将就不容易叛逃。并且在登录武将中给出了每位武将的血缘表！还值得一提的就是《三国志 VI》的战斗场面，它继承了四代的大战场大城市，而不是象五代的那种一个个的小堡垒，而且每个部队采用军团制，士兵将统帅围在中央。在战争中不论是“火计”、“落石”、“陷井”等计谋都有十分精彩的动画。另外还特意加强了大家最喜欢的“一骑讨”，四十五度的战斗画面极其华丽，简直是～～（此处省去感叹词若干），每个武将在单挑中都有不同的绝招，比如一击必杀、伪逃跑、箭矢、诱降等等。敌人的AI也大大加强了，不会跟你硬碰硬的打对攻，其狡猾程度一定会让你大感头疼。其他方面还有不少新鲜的改进，可惜受篇幅所限不能尽述，不过好在马上就要推出正式版了（在日本），呜呜呜～～。



《地下城守护者》扩展任务盘

近日牛蛙宣布将发行《地下城守护者》的第一款扩展任务盘——The Deeper Dungeon，直译过来这名字就是“深入地下城”。扩展任务盘中提供了全新的30关，其中15关是单人任务关，另15关是多人游戏关。游戏中为你提供了更好的图象和更佳的AI,其中的许多改进是来自玩家们玩过《地下城守护者》后的反馈意见。在剧情上紧接一代，被你杀死的“大好人”圣者Avatar又复活了，他纠集了许多党羽，盘据在一些秘密洞窟中，你的任务自然就是去除掉他了。

任天堂起诉Prima

Prima是世界著名的出版商，曾出版了包括《暗黑破坏神》、《地下城守护者》、《古墓丽影Ⅱ》等在内的许多游戏的攻略单行本，但他们出版的一些攻略单行本其实并未得到游戏公司的授权，象《上古卷轴——匕首雨》和《玛里奥赛车64》等。此次Prima遭任天堂起诉，则是由于他们在未经允许的情况下，出版了任天堂公司的游戏《黄金眼》的攻略单行本。任天堂称：“单行本中引用了20多幅游戏中的画面及其它一些未经授权的内容。”任天堂据此向Prima索要大笔的赔偿金，这下Prima可有得瞧了！

涉足慈善业的Westwood

在新年来临之际，Westwood觉得自己应该为那些连肚子都填不饱的穷人们做一点事情。11月18日，一辆画着C&C标志的军用型汉马吉普车从圣迭戈出发了，这次名为“C&CDomination Tour”的活动将在美国的25个主要城市中相继展开，最终结束于拉斯维加斯。每到一地，车上的Westwood工作人员都会号召当地的C&C迷们捐赠食品和钱物，然后在慈善组织的帮助下分发给当地的穷人。此外，这些参与捐赠的游戏迷们还有可能得到一件极有纪念意义的奖品——那辆汉马吉普车！

AMD投资Digital Anvil

是否觉得Digital Anvil这个名字很陌生？但是我要提起“银河飞将”之父ChrisRoberts的名字相信没有人会不知道。Digital Anvil就是Chris Roberts在离开了Origin之后自组的新公司。业界大腕AMD对他的公司进行长线投资，看来Roberts的个人魅力在其中起了不小的作用。此外，AMD还授权Digital Anvil在他们未来的游戏中使用AMD 3D技术（AMD的下一代CPU芯片K6-3D中所采用的技术）。众所周知，Digital Anvil的发行商是大名鼎鼎的微软公司，不仅如此，微软还为Roberts的新游戏制作投入了几百万美元，因此Digital Anvil的一举一动无不在微软的密切关注下。但是，Chris Roberts未来的游戏去使用英特尔的对手AMD的3D技术，作为Wintel联盟两大盟主之一的微软对此竟然采取了一个默许的态度，这件事情可当真值得我们深思呢！看来AMD的前途还真是不可限量！

展望游戏业的未来

据权威组织预测，包括电脑游戏和游戏机游戏在内的互动娱乐业1997年的收入将达到55亿美元（其中游戏机占了49亿），而在2001年将可达到116亿美元。包括DVD、Internet在内的许多新兴技术的介入使得这一产业的发展极其迅猛，其中还要数在线游戏这一块的增长最为惊人，将从1997年的5880万美元增加到2001年的6.74亿美元。

Activation的摇钱树

《黑暗王朝》(Dark Reign)是Activation公司有史以来卖得最好的游戏，在九月份的世界游戏销售排行榜上它排名第四，在即时战略类中排名第一，共售出40万张。《黑暗王朝》已经在全世界58个国家销售，有4四种语种的版本。

困境中的Acclaim公司

Acclaim最近宣布，他们在97财政年度的净亏损为1.59亿美元，相比之下，应该说还是有进步的。因为他们在96财年亏损1.65亿，而95财年则为2.21亿。Acclaim的首席执行官Gregory Fischbach说：“97年是带来重大转折的一年，我确信，从明年开始我们将开始赚钱。”为了尽量缩减办公经费和不必要的支出，Acclaim合并了一些软件工作室、卖掉了一些分支机构，并解雇了400名雇员，代价可谓不小。希望Acclaim能够尽快走出困境，否则迟早难逃被收购的命运。



足球 98——通向世界杯之路

FIFA 98: Road to the World Cup

上海　流星雨工作室

制作公司		EA Sports	
载体	光碟	系统	WIN95
语种	多种语言	类型	体育

终于还是没有走向世界！在"乡土气息"颇浓的戚务生的带领下，由一群在甲A联赛上耀武扬威的"球星"们组成的国家队终于将国人本世纪冲出亚洲的梦想葬送在"缩头乌龟"式的反胜为败上。当利雅得与沙特那场保平不争胜的比赛结束之后，我们就知道这个梦想看来还是要到了《FIFA 98:通向世界杯之路》里去实现了。

EA Sports 的 FIFA 系列向来是我们发泄对国家队不满的主要对象之一。每次在中国队窝窝囊囊地输球之后，电脑里的中国队就会开始其排山倒海般的进球狂潮。可惜《足球 97》的操作性表现平平，整体游戏的娱乐性还不及当初的《足球 96》，所以这一年来 Kickoff97、《世嘉世界足球 PC》等其他足球游戏里的各国球队开始了其难逃被中国队割草般戳洞的命运，甚至是两年前的《足球 96》也无法幸免于难。如今《足球 98:通向世界杯之路》已进入了倒计时，其 DEMO 于 11 月 10 日在 Internet 上出现，在见到它两个多小时之后，我们已经开始了昏天暗地的厮杀了。

进入游戏也管不了什么选项设置(其实也没什么可选的，象是比赛球队，比赛球场等等重要选项都是有限制的，根本没有改动的余地)，就立刻开始比赛。比赛画面刚一出现，也就是球员们边向观众挥手致意边步入球场的时候，我们就感到前作中没有过的球场的纵深感，在笔者 3D 加速卡的强力支持下被轻易的表现出来。一开球，没两下就觉得《足球 97》操作上的垢病在这里得到了很好的改善，传、射、带都非常的顺畅，没有任何的停滞感。就在刚刚揣摩出些门道来——找到哪个键是射门。比赛就结束了，好个 DEMO 原来只能玩半场一分钟，真让人意犹未尽。于是在"这肯定是最后一次"的指导思想下，我们还是忍不住一口气玩了三十多遍"半场"，到后来干脆就在踢完比赛前，到快结束时直接 RESTART。

经过这三十多场比赛的洗礼，我们至少发现《足球 98》有几大进步。首先就是刚才提到的操作感的问题。在《足球 97》中球员每次出球前都有一个停滞的时间，这使玩家的操控无法迅速地反应在球员身上，最终使《足球 97》玩起总感觉不太流畅，且节奏较慢，比赛易陷入沉闷。《足球 98》玩起来根本让人不会注意到有这个问题，而且由于比赛的节奏加快了，所以容易踢得比较激烈，精采场面也多。其次，就是《足球》对球员动作的刻划进一步丰富。球员可以在上身基本保持不动的情况下将球踢向任何方向，这样一来不但在一定程度上解决了上述操作感问题上的多余动作，而且也使球员能够半转身的大脚开球、脚后跟传球等一些动作得以实现。此外，球员带球时变换方向时的连贯动作也非常真实，显然这是从《足球 97》中开始运用的"Motion Capture"技术的进一步深化。第三，比赛环境方面的设定更为真实。在 DEMO 中这一点尤其体现在天气条件上。比方说若是在雪天比赛，场地就比较滑，看上去球场是白绿色的；在雨天比赛，就可以明显感到由于积水使球滚不远；在晴天则可以看到草地上单个的影子。第四，导入了更真实的物理模型。在《足球 97》中球路的变化非常单调，最典型的就是无论你如何射门，这球要么直接进网，要么被守门员向上托，再不然就是被守门员单腿一挡。而在《足球 98》中，守门员扑球时除了被接住以外，球向前、向后、向上、向下、向左、向右，笔者都遇到过。而且击中门柱的可能大大提高，而且中柱后球会朝着各种方向弹出。显然这是因为更完善的物理模型使球碰到物体改变方向更接近于真实的情况。最后，让我们来谈谈进球。由于没有详尽的操作说明，笔者对处理空中来球还没有很好掌握。即使如此，笔者光用脚就踢出过各种战术来进球，象是边路传中、长传冲吊，中路渗透都不在话下。而且，本人几乎在所有角度下进过球，从小角度抽射近角到正面单刀劲射破网、从一而再、再而三的补射进球到禁区外的远程发炮，无一不说明《足球 98》在这方面比《足球 97》又前进了一大步。

当然从 DEMO 来看，《足球 98》的表现已让我们惊叹

不已。看来在《足球 99》出来以前,我们电脑里《足球 98》中别国球队是不会有好日子过了。对了,顺便提供出在我们工作室内部的三十多场比赛中的几个纪录:最快入球/对方开球时的最快入球:3分20秒/4分07秒;最高比分 4:0;最晚入球 45分00秒。各位朋友不妨试试这个 DEMO,看看有没有机会打破我们的纪录吧!当然由于在国外正式版已经在98年11月23日发售,而国内也将在今年底明年初发行,所以相信大家要等待的时间也不会很长了吧!

第七军团
7TH LEGION

北京 陆骞

制作公司		MPS	
载体	光碟	系统	WIN95
语种	英文	类型	战略

细心的读者可能还记得,在我们大众软件第七月号的配套光盘中曾经提供过一个《第七军团》的演示版,相信大家一定在为其出色的声光效果而赞叹,同时也在为不能亲手一试而遗憾不已,这一次,我们给大家带来了真正的试玩版,其中包括了三关以上的内容,绝对能让你大呼过瘾。

在即时战略游戏辈出的今天,一个作品要想得到玩家们的认可,就必须要有其与众不同或者说独树一帜的特点,而《第七军团》就是这样一个具有许多崭新创意的特别的游戏。它是由大名鼎鼎的游戏界元老 MICROPROSE 制作的首个即时战略游戏,MICROPROSE 作为游戏史上经典之作《文明》系列的制作者,其功力之深厚自然不可小觑,但是《第七军团》作为他们在另一个领域的尝试是否成功呢?大家看我费了这么多口舌,就应该相信绝对错不了。

游戏的背景还算是比较有新意,说的是在遥远的未来,由于地球上人口数量的无节制的增加,以及环境污染的日趋严重,地球的生态系统已经无法适合人们的生存,自然而然地,人们就想到了移民其他星球这一办法,可是,地球上的人实在是太多了,再多的宇宙飞船也无法完全容纳下所有的人,经过政府内部的讨论决定,为了人类将来的发展,只将其中的所谓精英们带走,而剩下的人们就这样永远的留在了可怕的地球。可是,这些被遗弃者并没有自暴自弃,而是用自己的力量顽强地生存了下去,一段漫长的岁月过去了,当初移民的那些人突发奇想,要回地球看看,可当他们回到地球,看见的却是那些他们认为早已灭亡的人们的黑漆漆的枪口,于是,一场不可避免的战争就在同是地球人的两方之间展开了。

这是一款支持 MMX 技术的游戏,而且在 640X480 的 SVGA 解析度下提供了16位的真彩色,使得游戏中无论是建筑物还是战斗单位都是从未有过的细腻而鲜艳夺目。战斗时的爆炸效果也是一流的,当建筑物或是作战单位被打中的时候会冒出一股烟雾,而且还会随着风向轻轻的摇曳,渐渐地缥缈于空中。但是,游戏的背景音乐似乎稍嫌弱了一些,乍一听,很火爆,很能衬托游戏的气氛,可时间一长就显得有些单调。

游戏中有一个很有意思的创意,就是当你的部队经过一个地方后,地图上的阴影会随着时间的流逝慢慢的重新合上,这样一来,如果你在派出部队探路后很长一段时间内没有动作的话,你就只有重新再探一遍了,这种设计似乎比较令人讨厌,但是不得不承认它增加了游戏中战略的即时性,从而让你不再有时间在基地里慢慢的发展,而是更刺激的速战速决。

游戏中最最令人感到兴奋的一点就是游戏中引入了"战争卡片"的概念,在游戏画面的右上角有一个横着的小条,分为五格,每格能放一张卡片,这种卡片你无法制造,只能靠电脑随机给你或是捡宝箱碰见。共有40张,有的能对人员造成巨大的伤害,有的能让一片坦克瞬间灰飞烟灭,有的能让你的某个单位变成一棵树或者是其他的什么东西,还有一种终级卡片,用了之后除了敌我各自惨不忍睹地冒着烟的主基地以外只剩一片狼籍。

在《第七军团》中,你不再需要采集矿物或是其他的什么东西来换取金钱,每隔一段时间电脑会给你一笔钱,如果在这期间你摧毁了敌人的部队或者建筑,电脑会根据杀敌的数量和你消灭敌人的不同种类给予你更多的钱,另外,每隔几分钟,在屏幕左边微缩地图的下面会给出一个任务,并限定时间,一般是8分钟之内,如果你能按时完成,则会得到奖励,这种奖励的数目绝对会令你欣喜若狂!所以,在《第七军团》的战斗中,你唯一的目的就是以尽可能少的代价消灭尽可能多的敌人,敌人消灭得越多,你得到的资金就越多,你就能更强大,如此循环往复,何愁敌人不灭?

听我说了这么多,还犹豫什么,赶快将它装到你的硬盘里吧。

本期配套光盘其它试玩游戏目录

游戏名称	制作公司	类型
黑暗王朝	Activision	即时战略
九命怪猫	Monolith Productions	冒险
烽火连天Ⅱ	SSI	即时战略
第七军团	Microprose	即时战略
古墓丽影Ⅱ	Eidos	冒险
东方快车谋杀案	Broderbund	冒险
VR战士Ⅱ	Sega	动作
凡尔赛之宫廷疑云	Cryo	冒险
足球98	EA	运动

铁甲风暴

METAL KNIGHT

制作公司		目标软件	
载体	光碟	系统	WIN95
语种	英文	类型	战略



一段相当精美的3D片头动画在令人激动的音乐声中展现在眼前：苍凉的大地上，巨兽的头骨在漫天的风沙中静静地埋在土中，远处驶来的战斗车队拖着滚滚的尘烟，突然，一部战车被飞来的导弹击中爆炸，遭到伏击后部队马上开始反击，战场上硝烟弥漫，被击毁的机器人在地上燃烧……整个片头简直象电影一样。据内部资料，这些动画全是目标软件的美术人员用3DS MAX制作出来的。片头过后，游戏的主界面让我们眼前一亮，极硬的金属感觉加上很有新意的滚筒式设计简洁明快，非常有气势。这时，游戏中的音乐渐渐响起，有点摇滚味道的曲子与画面结合得可称是天衣无缝。

《铁甲风暴》中共有三方，阿多尼亚帝国(EOA)、火鹰军团(FHC)、地球联邦防卫部队(EUDA)，较之同类的多数游戏多了一方可选，这也大大提高了游戏的重复可玩性。三方的建筑物和战斗单位各具特点，游戏的进行路线非常随意，并非象常规的即时战略游戏的大定线路或少数分支路线，游戏的战场设计也是丰富多采，共有四种类型的地图。同时，本游戏的一个特点是地形对战役的重要作用。可移动战斗单位的移动和对敌攻击都跟所处地形有关，比如，武器有攻击高度差的限制，低处的战斗单位可能无法攻击高处的目标，这给玩家提供了很大的运用战术技巧的空间。

进入战场后的第一感觉是图象精美，场面宏大，各种3D建模染色的建筑物和机器人都做得细致入微，画面风格在狂野中带着华丽。这要归功于“铁甲风暴”的美术设计及所有美工的工作，可以说，“铁甲风暴”的美术效果应该算是国内的游戏产品中比较好的。此游戏支持从640X480到1024X768的三种显示模式，具体情况视玩家机器配置及个人喜好而定，但最低配置只需奔腾90，16兆内存，1兆显示内存的显示卡即可。

本游戏的一个最大的特点就是由玩家自已组装各种战斗单位。游戏的战斗单位全部是机器人，而每个机器人都是由武器装备、身体、移动部件组合而成，玩家可以根据战役的不同需要自已制造适当的战斗单位，装备的主要属性除攻击力外还有价格和重量等，而身体的作用是提供驱动整个战斗单位的动力，移动部件则有移动速度和最大承重等属性，如何理想的组合这三个部分，使玩家在少花钱的条件下最大限度地发挥战斗单位的效率就成了需要玩家仔细斟酌的问题，游戏中为玩家提供的可搭配的各部分部件共有数十种，可能形成的组合种类达到数百种，也就是说，玩家在游戏中可能见到(用到)数百种战斗单位！

当然，所有的机器人部件不可能在游戏初始就完全提供给玩家，这就涉及到了此游戏的科技升级系统，游戏中根据不同的需要为玩家提供了五个科技研究方向：武器、动力、运载、测量、装甲，玩家研究这几种科技的前提是占据有这几种科技研究中心的城市，这样，在结束每场战役后的战略层中玩家就可以通过付出一定的金钱来购买较新的科技成果，这些成果可能是新型机器人部件的设计图，也可能是对现有装备的属性进行提升的技术，如果仅仅依靠初期的战斗单位或是某方面超强的装备，玩家是不可能将游戏进行到较深的层次的，因此，如何及时并均衡地提升自己的各项科技水平是游戏的另一个关键点。

作为一款即时战略游戏，用于发展的资源也是赢得胜利的要素，《铁甲风暴》中既突出了资源的重要性又简化了以往即时战略游戏中繁琐的采集资源的过程。本游戏战场中为各方提供资源的是分布在战场中的一些居民点。当一方用战斗单位占领了某个居民点后，该居民点便可以为这方的部队提供持续的资源供给，直到此居民点被毁坏或是被敌方占领，无需反复派某个单位去采集或运输，使玩家的精力更集中地放在战役层次上，但很重要的一点是，必须保证对居民点所在区域的控制权，而不是仅仅将其占领便万事大吉，因此，在每场战役中对居民点控制权的争夺就成了一个焦点。居民点有三个级别，级别越高，单位时间内提供的资源量就越大，玩家可以通过先期付出一定量的资源来升级较低级别的居民点。在升级过程中，该居民点暂停资源供应，因此玩家需要考虑升级适当时机，但升级居民点对于大型的战役，持久的战斗是非常有用的。

最后应该谈谈“铁甲风暴”的音效，比游戏采用了先进的3D声音效果，通过程序的处理，使玩家的在游戏中有身临其境感觉，音效的具体制作相当准确严谨，并有自已独特的风格，激烈火暴的战斗场面配上丰富的音效，游戏的整体感觉真是畅快淋漓！

目前，《铁甲风暴》已经进入了最后收尾调试阶段，不久就会在海内外同时面市，届时将有英文和中文两种版本。



海底文明

Sub Culture

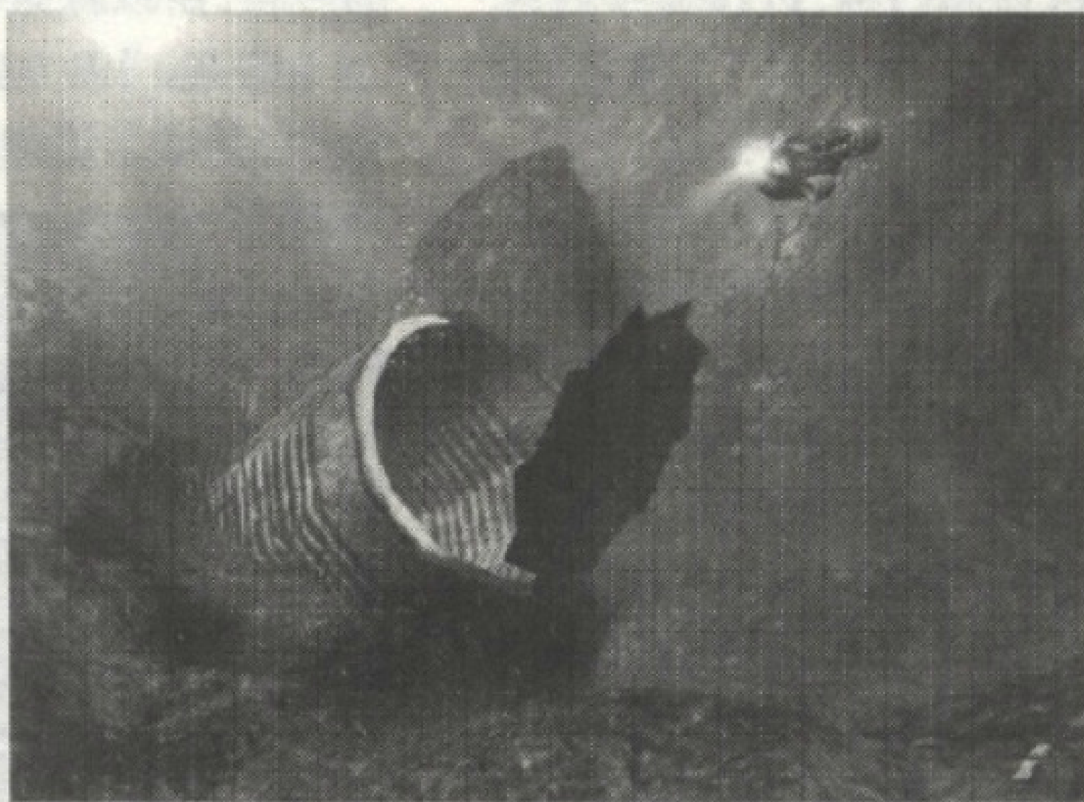
上海 天骄创作室

制作公司		Ubi	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	模拟

在许多游戏中，我曾不止一次地感觉到自己的势单力薄，《海底文明》(Sub Culture)使我第一次体验到自我的驾驭能力，并乐在其中。《海底文明》(一个由玩者操纵潜艇经历一场海底冒险的模拟游戏)是如此地具有创造性和趣味性，我已迫不及待地打算将其介绍给广大玩家。

大胆前进

对一个渺小而呼吸新鲜空气的人来说，无时无刻不面临着挑战和威胁。尤其当你面对一个变化莫测的海底世界时，这种感觉将变得越来越强烈。虽然，你拥有一驾极其先进的潜艇(虽然小了一点)，但是当那些“野蛮人”(就是随手乱抛垃圾，不讲文明的那种)破坏你的家园，以及毒素使鱼类发生基因突变并且悄无声息地腐蚀着你的潜艇时，你如何才能用自己的力量拯救你的家园呢？四个海底集团中有三个是公开对立的，而第四个则还保持中立。如此错综复杂的关系，这一切是多么地具有挑战性，你唯一能做的是大胆前进！



令人震撼的视觉效果

置身于《海底文明》所营建的海底世界是一件让人尚心悦目的快事。在我进入游戏的开始几分钟，我对潜艇的内外环境惊叹不已，流连其间而不知前进。从潜艇内看出去水世界竟是如此的美妙，一望无际的海洋让你随心所欲地漫游。值得一提的是，这个游戏的动态效果也十分逼真，你可以真切地感受到潜艇的每一个细微动作：加速后的反弹力、接通电源后潜艇启动的轻微颤动，诸此种种都让你身临其境。而我则尤其喜爱沿着海岸架潜行时周围光线一点点变黑的那一段经历。去体现一下那种感觉，你就会相信我的话(啊，差点忘了，如果你还没有配备 3Dfx 卡的话，也许这份感受就不属于你了)。

“我”是一切的主宰

深邃、优美的环境只是这个精彩纷呈的游戏的开始，作为一个不受任何约束的驾驶员，你有机会拜访处于海底的许多大相迥异的城市，接受不同种族的任务。其中有一个部族是一群凶神恶煞般的海盗，所以当你由安全地带进入该城市时千万小心周围的环境以防不测。在这些海底的城市里，你会被要求执行各种形形色色的任务、担任他们的间谍、做一些秘密调查、营救一些人，甚至于组织策划一场劫狱活动。你可以拒绝执行这些要求，也可以接受你所碰到的任何要求。每个部族会根据你对他们所提出的要求的接受与否采取相应的态度。记得一次在海底遇到一个叫 Bohine 的家伙，他竟对我十分无礼，说我是个恶心的人，使我十分恼怒和不快。于是，我在他们的潜艇上装了一个窃听器，帮助其对手 Procha 接收他们的谈话。然后，当 Bohine 的谈话结束后，我立即发射一枚导弹，摧毁了他们的潜艇。这也算是给他们一个小小的教训。

一个海员的孤独生涯

在《海底文明》这款游戏中，你唯一不能做的就是与网友一同进入游戏。也就是说，该游戏没有游戏伙伴的设置，而且据笔者所知，在其发行之前公司也没有加入这一设置的打算。事实上，作为一个老玩家，我对《海底文明》的这一安排十分认同。可以说《海底文明》是一个情节曲折、任务复杂的游戏，两人一起玩除了削弱一人冒险的乐趣外一无所用。

总之，许多玩家都喜欢这个类型的游戏。无论从游戏的企划构想和美术设计到它的原始前提背景还是整个故事情节的发展来看，《海底文明》都是一款引人入胜，无懈可击的游戏。即便你是一个动作游戏的坚决拥护者，相信你也难以抗拒“看一看”它的诱惑。♬

超时空英雄传说Ⅱ
之北方密使

北京 Eagle



制作公司		宇峻科技	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略角色扮演

《超时空英雄传说Ⅱ》(以下简称"超Ⅱ")自今年夏季面市以来得到了众多玩家的喜爱和好评，其设计公司——宇峻科技在短短的几个月内共收到3500余封回函，玩家们对该游戏的肯定和支持使该公司全体人员受到莫大鼓舞，于是他们决定再接再厉，乘胜追击，因此《超时空英雄传说Ⅱ之北方密使》(以下简称"北方密使")就这样诞生了。

由于宇峻科技将所有的玩家回函存档，并对其中大量的意见、建议进行了建档、统计和归纳，以作为今后开发工作的依据之一，所以"北方密使"在继承了"超Ⅱ"的原有特色之外，还另有融合了玩家意见的新特点。

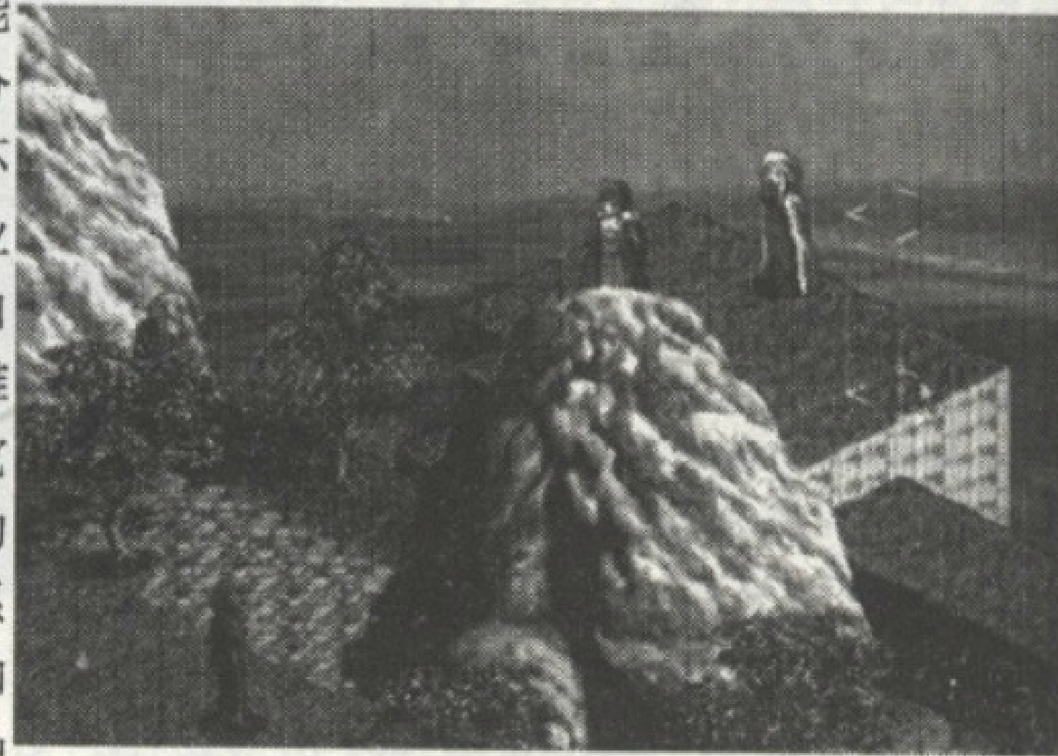
首先，"北方密使"采用双向多线式剧情，其故事是从"超2"结束的地方开始讲起。说的是迦纳帝国被扫平后，其军事影响力大大降低，而位于南方自治领地的野心分子开始蠢蠢欲动。他们强化军备、扩展领地，其军事压力让北方各国深感自危，于是赤子国、迦纳国、奚族部落纷纷派出密使前往南方调查。玩者可选择女主角娜塔莉雅从奚族部落出发，或扮演男主角白志超从迦纳国出发，而"超Ⅱ"中的男主角——赤子国的彦清风，在这里只能同未被玩者选中的另一主角一起，作为NPC出现在游戏过程中。在各路人马前往南方的途中，斗智斗力免不了的，不同的角色有不同的故事，不同的决定有不同的分支，其耐玩度比"超Ⅱ"毫不逊色。而相对于双线路剧情，游戏音乐也迥然不同——当你行进在男主角的行程中，听到的是旧帝国的军歌，战争的萧杀武风表露无遗；你若走在女主角的旅途中，曲风带着幽扬的山林味随风而来，轻轻洗涤那血污杀气，让你时而感觉到与自然合一的宁静之美。

第二，"北方密使"继承了"超Ⅱ"的高解析度画面和真实人身比例，并带有几分"Q"味。在战场地图方面则增加了"超Ⅱ"中所没有的背景图，前后景相互呼应使立体感自然而生。此外战场上的宝物也不再藏匿于宝箱中，远远地就能看到那是件啥玩意儿。

第三，"超Ⅱ"中战士系人物较弱的缺点在"北方密使"里作了改善，这一次战士系人物在属性和行动点上都有增加，并外带一些特有的必杀技。

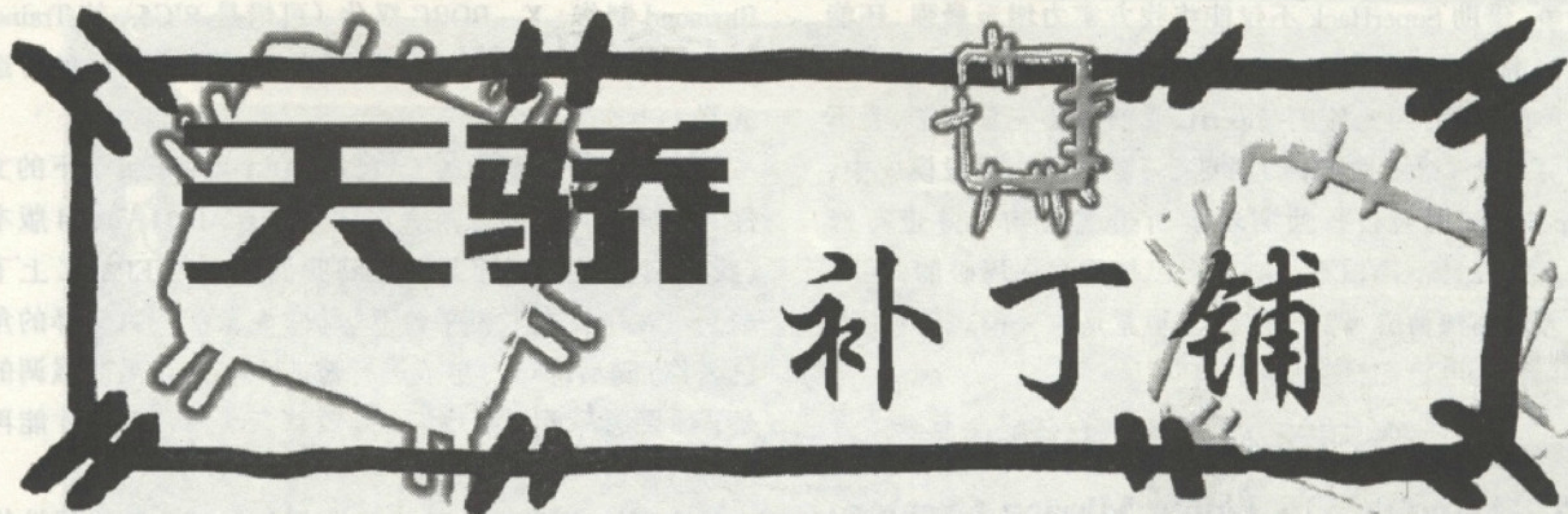
第四，法术系统在"北方密使"中的变动很大，由"超Ⅱ"中地、火、风、水的分类法改为神术、巫术、魔术、妖术、幻术、法术、唤术等七系，还有玩家们最需要的：魔法合击！这下子让法师们也可以象剑士一样使出合技了。此外还有更具震憾力的设定：任何职业都可同时施展法术和剑术，这给玩者训练出一个可以痛扁魔王的究极人物提供了可能。不过事情绝不会这么简单，由于大魔法与究极剑术不再是技巧够高就练得出来的，而是要在某一机缘中从某人那里学来，或靠取得魔法书、剑谱一类的习得，所以探索技巧就变得挺重要的。

第五，"北方密使"同"超Ⅱ"一样注重转职上的变化，它新增了诸如快斩、轻功、鉴定、领导、吸精等16种特殊能力，分配在不同职业中。由此不难看出它整个的转职系统树和职业种



类比"超Ⅱ"有大副度的改变。它还取消了每种职业最多只能练到十级的限制，你高兴的话可以一直升下去，其属性能力仍旧照加。不过由于游戏规定任何职业都能保留原先的法术、剑术，所以先多转几次职以取得更多的法术、剑术和特殊能力也是不错的。如此一来，人人就都能拥有一套属于自己的"特殊本领"了。此外，"北方密使"取消了"超Ⅱ"中转职为初级时行动点数下降的设定，使转职更加灵活。

"北方密使"一如前作共有六个难度等级，在每个战场前的村庄都可调整一次，部分剧情还可能随着难度的不同而改变！♬



前些日子和一位游戏公司负责人电话聊天时，他笑着说道："你们开的是补丁铺，而我们开的就是成衣铺。我们负责推出优秀的游戏作品；而你们则使优秀的游戏更优秀、不完美的游戏变完美。"听了这一番话，我们顿感肩头使命的不一般。尽管许多读者来信称赞我们的做法，但我们仍觉得做的很不够。因为在有限的"场地"里，怎样做到选材最优，是我们一直考虑的首要问题。我们听取了一些读者的意见，舍弃了意义不大的单纯升级补丁，而主要挑选有实际效用，或对攻关有所帮助、或使游戏改头换面的优秀补丁程序。这样虽然对我们写作要求较高(比较难找)，但保证了栏目的质量。我们会自始至终做到绝不拿一些泛泛的补丁来填充版面。另外有不少玩友看了上一期后写信问我们"雪儿"是谁，哪个小组的？在此一并公开——雪儿是个爱玩电脑、游戏&网络的女孩子，是我们小组的。由于前一段时间两位志同道合的朋友的加盟(其中一名就是雪儿啦)，目前天骄共有五位成员，四男一女；而流星雨则是四个男生，相信他们四人的姓名玩友们早就耳熟能详，我们也就不再多费笔墨介绍了。我们的网页目前正在由雪儿策划并维护，各位有条件的玩友可以到 http:// www.see.online.sh.cn/tianjiao/来看看，不过简陋之处还请多多包涵，当然如有任何想法或意见十分欢迎来信指出。

一 黑暗殖民地修改器
(Dark Colony Trainer)

近来由于临近圣诞假日，各大公司纷纷将自己拳头作品推向市场，刹时间出来好几款即时战略游戏，拼杀得热火朝天。《地球征服战》(Conquest Earth)、《第七军团》(7thLegion)、《横扫千军》(Total Annihilation)、《公元2140》(Earth 2140)等都是些传说已久的作品，当然还有两款"黑"字辈的弟兄我们不能遗忘，那就是《黑暗王朝》(Dark Reign)和《黑暗殖民地》(Dark Colony)。面对这么多好游戏连我们都有些来不及玩了，但在这里想告诉大家《黑暗殖民地》就是属于一款相当有水准的作品，有时间的话应该不要错过。为了帮助玩家早日通关，以换取时间享受其它游戏，我们特地向大家提供一款 WIN95 下的修改器，它是由 Irakis&Fli7e 编写的。

找到配套光盘中的 PATCHE\ DC 子目录下的文件，将其拷贝至硬盘内。在运行游戏前先运行 TRAINER，然后在游戏中的任何时候只要按下 HOTKEY——A 键，我方金钱将会剧增至 65535。虽然这款修改器只提供这一项特殊功能，但确已足够，用花不完的钱去制造死不完的军队吧！

二 英雄无敌Ⅱ超级杀手
(Heroes Of Might And Magic 2 SuperHack)

《魔法门之英雄无敌Ⅱ》(Heroes Of Might And Magic 2)可以说是九七年最为成功的游戏作品之一，直至我们撰写本文时，"英雄无敌Ⅱ"和它的资料片仍高居 INTERNETTOP100 榜上 No.3 的位置，将一些大作新作远远抛在后面。虽然目前即时战略红到发紫，但我们仍十分喜爱这款回合制的战略作品。听说"英雄无敌Ⅱ"的中文汉化版本也即将面世，相信届时又将在国内掀起一股"英雄"热潮，于是我们先为众多英雄们备下一剂"护身法宝"，以防"不测"。该程序是由 Steven Kasenda 编写，目前版本为 1.0。

找到配套光盘中的 PATCHE\ HEROES2 子目录下的文件，将其拷贝至游戏目录下。SuperHack 必须在 DOS 下运行，对于游戏本身的两种游戏模式——标准模式(Standard Mode)和战役模式(CampaignMode)它都提供支持。命令格式为：HMM2HACK ???? .GM1 或者 HMM2HACK ????.GMC(????代表存档名)。其中 GM1 后缀名的乃是游戏标准模式的存盘文件，GMC 后缀名的为战役模式之存盘文件。在标准模式下，总有六方在进行

竞争,借助 SuperHack 不仅能将我方实力增至最强,还能把对手力量削至最弱。由于游戏是以六种不同颜色来区别不同对手,因此使用 SuperHack 前需要先看准了,弄不好可是会“错肥他人,而弱自己”喔!而在战役模式中,SuperHack 则会自行侦测玩者所扮演人物,并进行修改。好处是不用怕不小心将自己搞得兵弱屋破的,但却也无法痛快地破坏对手实力。毕竟是攻关模式嘛,留点“面子”给电脑吧!

三　帝国生死斗关卡创造器
(X-Wing vs TIE Fighte Mission Creator)

《帝国生死斗》(X-Wing vs TIE Fighte) 是 LucasArts 为星球大战迷们制作的又一款极品游戏。当技艺超群的你将游戏翻来覆去玩得差不多时,别忙着将游戏塞入柜底,先看看《大众软件》(以后可要养成这个好习惯喔),咱们小店里这次可为你准备了好东东了。顾名思义,这次你将有机会自己当回游戏设计师,创造出属于你的关卡。相信一番尝试之后,你会发现有了一些特殊的工具程序,设计游戏关卡竟是一件相当简单的事情!这款 Mission Creator 是由 Michael Stauber 译码、Jay Macaulay 编程,目前版本为 1.0e。

找到配套光盘中的 PATCHE\ XVT 子目录下的文件,将其拷贝至硬盘内。运行该程序,你能创建一个新的关卡或打开一个已有关卡。可以说这是一款极其专业和功能强大的工具,你能借助其指定本关内出现的所有敌我及中立方的飞行舰只(有上百项参数选择)、无线电信息(也有专门的编辑窗口)、本关完成目标(包括要指定最主要目标、最主要障碍目标和中级目标,每级目标都有相当人性化的界面参数供你选择)以及任务描述、完成讯息等等。此外在 EDIT 菜单下还有太空战场地图编辑命令,千万不要错过此项功能。选择这个命令后,在你面前就出现一个带详细坐标的平面太空地图,你可以在这上面任意增减敌我作战单位和兵力部署,甚至改动作战单位的种类属性。关于具体如何使用这款工具我们就不再多加描述,因为程序本身已附了一个相当详尽的帮助文件。总之,对于“帝国迷”们这可是一款不可多得的好东东,千万不要错过呀!

四　暗黑破坏神修改器
(Raymond's Diablo Trainer)

BLIZZARD 的《暗黑破坏神》(Diablo)之“破坏力”实在很大,至今仍有无数玩家尚陷入猛按鼠标的“噩梦”中,为能亲自手刃 Diablo 而日夜奋战。或许当你有了一些“特殊装备”后,通向胜利之路会容易得多。这款由 Raymond 制作、X-BORG 汉化(可惜是 BIG5)的 Trainer 就是这样一件针对 Diablo,具有强大“反破坏力”的首选武器。

找到配套光盘中的 PATCHE\DIABLO 子目录下的文件,将其拷贝至硬盘内。它只支持 DIABLO V1.04 版本(找不到升级补丁的朋友可到我们的 HOMEPAGE 上下载),可在中文大五码平台下运行。先激活玩家选择的角色名称,随后即可对游戏进行修改。有一点需要强调的是,如果选择重新游戏,必须重新激活角色名称才能再次进行修改。

选择修改器中“Character”栏可对角色进行属性修改,包括力量(Strength)、法力(Magic)、敏捷(Dexterity)、活力(Vitality)、生命值(Life)、魔力值(Mana)以及等级值(Level)等等,不过其中某些属性有上限限制。而对于魔法师玩家来说,有什么比完全掌握 28 种魔法更为重要呢?选择“Spell level”栏,你不但可以将所有魔法变为技能,而且可以对魔法等级进行修改。至于“Experience”栏,那就不用多说了吧。

当启动物品修改(Items Modification)中“Hack”栏时,你将得到意想不到的收获——这正是此修改器的精华所在。玩家将得到 24 种重要修改,你可以选择“无限的金钱”——让你比比尔·盖茨还有钱;“终极石化术”能将 Diablo 永久石化(可怜的 Diablo);“使怪物发呆”之后,你可以大摇大摆在地下迷宫里寻找金黄色装备,因为所有怪物都被你点了穴道;而有了“100%防魔法、火焰、雷电”,你又何必苦苦追求三防戒指呢?此外,“瞬间移动大法”可载你到小镇任何角落、“无限血量”+“神圣魔法能”会得到不死的战士……总之将会让你体会到什么叫做不可思议。注意用键盘“Ctrl”键控制可同时进行多项修改;“Activate”键将修改激活后,必须按“Apply”键载入内存;至于“Deactivate”键则是取消修改功能。

最后再提一点,Item(修改物品)键可将角色身上装备的武器、护甲、手饰以 *.ITM 文件形式保存,玩家可以随时塑造新角色而使用旧角色的所有装备。修改后不用训练即可无敌,无论在局域网、MODEM 和串口线的多人游戏方式中,或者在互联网 Battle.net 上,你都不必害怕 PK(玩家杀手)和 Stealer(小偷)——至于 Diablo,仅用一招足矣!

注:本补丁程序由广西李雄毅读者强力推荐并提供。

天骄创作室



“正点”新闻

Hi，大家请注意了：这里可不是电视频道的整点新闻，而是移植频道98年开设的新栏目——“正点”新闻！在以后的日子里，它将向大家介绍游戏业界有关移植方面的最新消息，绝对“正点”呦！

1. SEGA新3D游戏全面支援3DFX VOODOO

SEGA最新推出的《VR特警2》和《MANX TT超级机车》两款游戏都支持3DFX VOODOO硬件加速，它们使用的3D API为D3D。另外，《梦游美国特别版》的D3D升级档也在制作之中。（详细报道请看本期“热点聚焦”）

2.《世嘉拉力赛》MMX升级文件推出

《世嘉拉力赛》无论是在街机还是在土星上的口碑都要好于《梦游美国》，但PC版却是个例外。曾经玩过它的人都对游戏“恐怖”的系统要求记忆犹新：即便是MMX200处理器，在高分256色的显示模式下，车子也慢得像乌龟！我们曾经戏称它的绘图程序根本不能算做引擎，充其量只能叫作“马达”！《世嘉拉力赛PC》属于SEGA比较早的移植作品，游戏速度慢主要是因为设计者对PC硬件机能吃的还不透。最近SEGA为了弥补《世嘉拉力赛》速度和图像质量上的不足，特意推出了游戏的MMX升级档。玩家可以在SEGA的主页上免费下载这个程序，从已经发布的图片来看，PATCH做的相当不错：SEGA破天荒的使用MMX对游戏图像进行了过滤处理，也就是说在MMX版的《世嘉拉力赛PC》中将没有马赛克。游戏在166MHZ主频的MMX处理器上就可以轻松运行到640X480X64K色的分辨率，速度较之普通版有了极大的提高。SEGA的主页上没有明确指出此PATCH是否支持AMD的K6和CRYIX的M2处理器，但根据以往的经验，这种奢望最好从你的脑子里打消。



3. 世嘉推出买二送一活动

原来以为只有化妆品和食品才会有买X送Y来促销，没想到SEGA最近也推出了买二送一的活动。用户只要在指定的游戏中选择两款，填写一张订单寄到“SEGA PC OFFER, P.O.BOX2789, REDWOOD CITY, CA, 94064-2789”，并另付3.95美元邮费就可以在SEGA指定的范围里再挑选一款游戏作为给自己的赠品。活动将持续到明年3月。购买范围的游戏包括：《VR战士2》、《NBA篮球98》、《世嘉世界杯足球PC》、《SONIC 3D BLAST》、《梦游美国特别版》、《MANX TT超级机车》、《电脑战机》、《VR特警2》。赠送的游戏包括：BAKUBAKU、《SONIC & KNUCKLES COLLECTION》、《世嘉拉力赛》、《VR战警》、ECCO THE DOLPHIN、《漫画英雄》。

4.《侏罗纪公园3:失落的世界》的主题集

《侏罗纪公园3:失落的世界》是近期在PS和土星上红透半边天的动作强片。曾经有传闻说游戏要发行PC版本，但DREAMWORKS的主页却始终对此事只字不提。在PC用户望眼欲穿的时候，DREAMWORKS却意外的为大家提供了一份独特的礼物：《侏罗纪公园3：失落的世界》的主题集。这个主题里里面包括了许多漂亮的恐龙图标和怪异的吼叫声，是一个非常另类有趣的主题，所以无论是主题集的收藏爱好者还是《侏罗纪公园》的忠实影迷都不应错过这份特别的收藏。

热点聚焦

本栏目将聚焦在本月业界内部有关移植的热点问题上

见风使舵，识时务者为俊杰：SEGA转变对3DFX

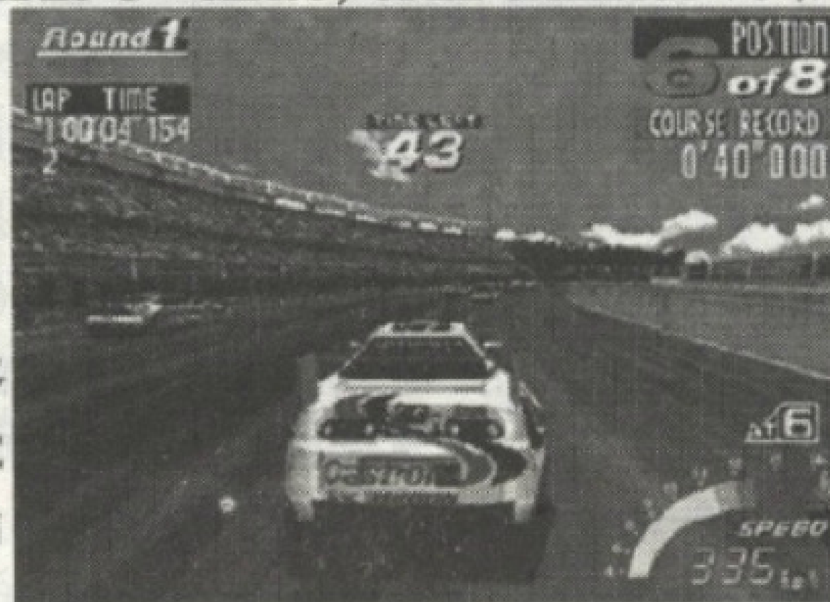
VOODOO 卡的冷淡态度。

由于与 3DFX 公司在 64 位家用主机的合作问题上谈判破裂，并双双对簿公堂，SEGA 在过去的几个月里一直对 VOODOO 卡持着非常冷淡的态度。尽管他们的一款款移植作品要想再现街机和土星版的原貌都急需强力 3D 硬件的支持，但为了不给对头以可乘之机，SEGA 仍然坚持只在自己的游戏中使用 MMX 技术来提高三维图形的处理速度。如此的尴尬局面没有持续太久，在与新的合作伙伴 NEC 歃血为盟之后，SEGA 旋即宣布对于以后发布的 3D 游戏，除了标准版本以外，将全部对应专门的 POWER 版本，同时也是唯一的 3D 卡版本。很快大家就在网上看见了《电脑战机 POWER》的图片，非凡的光影效果似是 SEGA 在向世人炫耀自己的选择和与 3DFX 一拼到底的决心。但事情远没有 SEGA 想象的那么简单，虽然他是电子娱乐行业的大哥大级人物，而 3DFX 只是一家起步没多久的小公司，但由于双方把战场选在了 PC 3D 技术这个特别的领域，SEGA 的对立措施可谓举步为艰。在几个月的冷战中，尽管 SEGA 把 3DFX 的股票弄跌了 10 点，但 VOODOO 卡在北美、欧洲、乃至于亚洲的巨大市场占有率和非凡的人气度却都不是朝夕可以改变的。而同时，POWER 2 卡也没能如 SEGA 预期的那样火爆起来，在 E3 大展上崭露头角之后，就渐渐的淡出了人们消费关注的焦点。除了在日本本土有不错的销量之外，无论在欧美还是在亚洲，占有率都低的可怜，根本无法同 VOODOO 相提并论。可是，由于日本本土的 SEGA 街机和土星家用机普及率太高，SEGA 移植作品的主要销售目标又恰恰是境外市场，这种普及率和销售地的错位，最终导致了 SEGA 的对抗行动反使自己的软件销售受阻。真可谓得不偿失！有句话说的好："商场上没有绝对的敌人和朋友"。虽然 SEGA 与 3DFX 之间的官司还悬而未决，但 SEGA 对待 VOODOO 卡的态度近日却有了 180 度的大转变！随着 VOODOO2 即将上市的消息公布和 EA 等知名游戏厂商大量上市支援 VOODOO 的游戏，3DFX 的股票在最近一个阶段直线上扬，而 VOODOO 本身的市场占有率也进一步提高！在种种现实面前，为了商业上的利益，SEGA 不得不开始改变对 VOODOO 的冷漠态度。在日前 SEGA 最新发行的《VR 特警 2》和《MANX TT 超级机车》两款游戏中，都提供了对 VOODOO 的支援！虽然在游戏的配置说明中没有提及"VOODOO"字样，只是说支援硬件 D3D 加速，但熟悉 VOODOO 的人都知道，VOODOO 使用的 D3D3DFX 驱动是专门为它本身写的，就象 GLIDE 一样，是只能供 3DFX－VOODOO 专用的 3D API。有趣的是在 SEGA 主页上《MANX TT 超级机车》的解疑说明中还特意回答了游戏能否支持 VOODOO 的问题，看来 SEGA 这次是生怕大家不知道自己的游戏已经支持 VOODOO。另外，SEGA 为《梦游美国特别版》写的 D3D 升级程序也即将完成。不知他们会不会为《电脑战机》和《VR 战士 2》也提供类似的升级档，如果这可以成为现实，那可真是酷毙了！SEGA 的举动似乎让大家看到了他与 3DFX 之间纠纷和解的曙光，但愿他们都可以避过这场"血光之灾"，何苦两败俱伤呢？我在这里不妨作个大胆预测：也许两者之间的矛盾或者会以这样一种方式解决——3DFX 最终放弃巨额赔偿的要求，而 SEGA 作为补偿会在自己全部的移植和原创 PC 游戏中提供对 VOODOO 的支援！不论怎样，SEGA 加入支援 VOODOO 的行列对广大玩家都是一个莫大的福音，至于他与 3DFX 之间的纠纷会如何解决，让我们拭目以待！



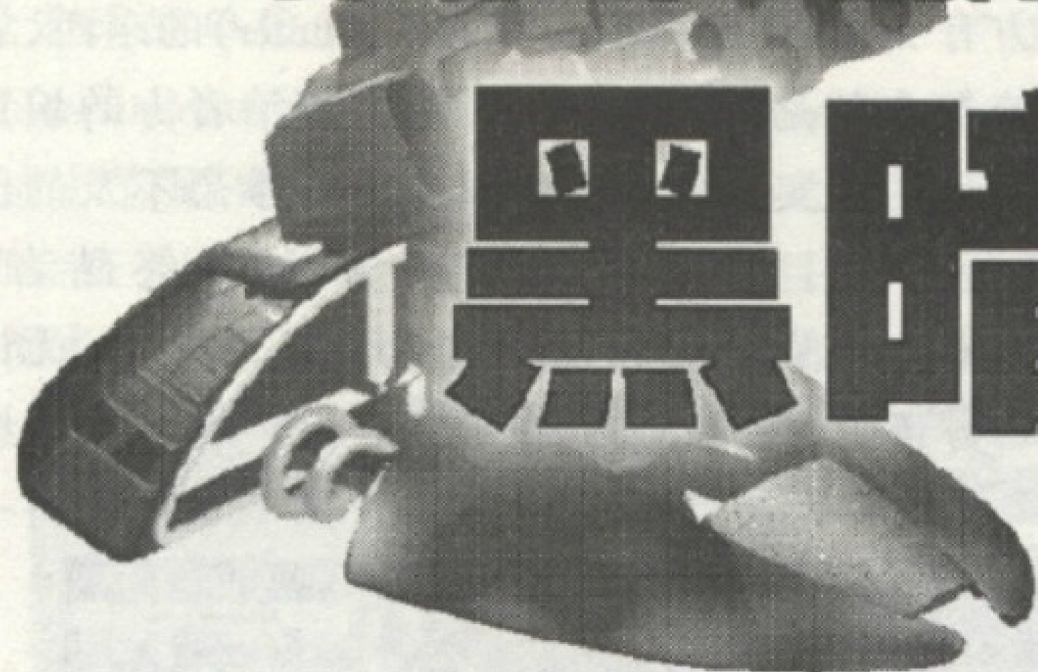
新碟大放送

《世嘉观览车锦标赛》(SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP) 世嘉最近一直在吹的一款赛车游戏就是它了，从已经拿到的图片看，它应该不会让广大车迷失望！《世嘉观览车锦标赛》是一款风格界于《梦游美国》和《世嘉拉力》之间的作品，兼有前者明艳的画面风格和后者粗旷的驾驶感觉，在街机上的口碑相当不俗。这次 PC 版的移植工作和土星版同期进行，是 SEGA 迄今为止向 PC 上移植游戏速度最快的一次。在《世嘉观览车锦标赛》中，可供玩家选择的"坐骑"有四辆：AIFA ROMEO 155 V6T, AMG MERCEDES C－CLASS, OPEL CALIBRA V6 和 TOYOTA SUPRA，都是货真价实的名车！游戏提供的赛道比较少，只有三条：RACING CIRCUIT、SCENIC MOUNTAIN 和 DOWNTOWN CITYSCAPE。可是没办法，这是街机移植留下的后遗症：原版移植就意味要优点缺点一起接受。《世嘉观览车锦标赛》PC 版比之土星版最大的优势就在于支持连线对战：包括局域网、串口线、和调整解调器方式。其中在局域网的情况下可以支持 8 人同时游戏。当然，游戏也支持普通的分屏对战。



即时战略游戏的又一经典之作

黑暗王朝





虞 侯

自从1995年Westwood的《命令与征服》(俗称"C&C")推出后，不仅使Westwood自己从一个只有几个人的游戏制作小组一跃成为电脑游戏界的大腕儿，也使得即时战略的热浪从此席卷全球，一发而不可收，而《命令与征服》也以其至今仍显独特的创意依旧吸引着包括我们几个小编在内的全球广大玩家，完全冲破了语言和文字的樊篱，没有复杂的操作，没有繁琐的指令，所有制胜的法宝全在你的脑中，战场上形势千变万化，对于一切你都必须了然于胸，而这，就是你制胜的关键。单就这一点上来说，它带给即时战略类游戏的意义已经完全超越了一个游戏本身的范畴，以至于形成了一种其自身所独有的"C&C类文化"。或许，这就是为什么《命令与征服》经过如此长的时间仍然占据着我们《大众软件》的TOP TEN及其他同类杂志游戏排行榜的榜首的原因吧。

两年的时间一晃而过，即时战略游戏可以说是遍地开花，无不是打着"稳盖C&C"的旗帜气势汹汹的杀将出来，无可否认，两年中，即时战略游戏无论在技术或是其他各方面都有了长足的进步，令人奇怪的是，虽然每个游戏都声称自己在真3D场景、电脑人工智能、操作等等方面有如何如何的提高，但却总是无法长时间地占据广大玩家的心或者说硬盘，可是现在，情况不一样了，在你玩过Activision的《黑暗王朝》之后，所有以上的一切将会成为过去。

读过《大众软件》第十一期的朋友们大概都已经在我们久违的"游戏剧场"栏目中拜读过孟德同志关于《黑暗王朝》的背景故事介绍了，看完这洋洋洒洒好几千字的文章后，是否感觉很不错呢？它完全有别于其他一些游戏粗制滥造的所谓故事背景，而是整个故事结构非常严谨而完整，故事情节跌宕起伏，就象在读一部气势宏大的科幻小说，令人读过之后欲罢游戏而不能（笔者就是在看过它的故事后，连着两整天一口气把它打穿的）。

作为《黑暗王朝》的制作公司，Activision在制作电脑游戏方面已经积累了不少的经验，近年来制作的游戏有《机甲战士Ⅱ：雇佣军》、《A10古巴》、《血魔传奇》及大家都已很熟悉的《州际风暴76》，而且《黑暗王朝》的设计顾问罗姆·米勒就是昔日曾风靡一时的《魔兽争霸Ⅱ》的创始人之一，所以，当《黑暗王朝》一经推出，立即获得今年E3大展即时策略游戏大奖的提名，虽然在角逐冠军时和Blizzard的《星际争霸》一起败给了"黑马"——Microsoft的《帝国时代》，但无可辩驳的是，《黑暗王朝》正以其无法比拟的魅力在全世界掀起了一股即时战略游戏的新热潮。



《黑暗王朝》表面上似乎是统治者与自由卫士之间的战争，实际上，看过故事简介的朋友都知道，这场战争实际上是围绕着统治者、自由卫士和图格人三方之间的恩恩怨怨展开的星际大争霸，在游戏的单人模式中，玩家可以扮演统治者与自由卫士两大势力集团之一，通过十几次规模空前的战役的洗礼，最终达到各自的目标。统治者的目标是扫除一切以逞统一宇宙的雄心；而自由卫士则是希望通过战争瓦解统治者的军事力量，使自由

重新回到银河系。另外,在联网模式中,大家更可以选择第三方——图格人,并且图格人方竟然能制造统治者和自由卫士两方的建筑物,真是爽呆了!

照例,我们先来看看游戏的画面,不要说我老套,因为一个游戏画面的好坏直接关系到它的成功与否。值得一提的是,《黑暗王朝》的真3D场景是经过精确的计算得出的,所以也就显得格外的真实,画面的层次之多,场景内容之丰富只能说是令人叹为观止。正因为场景的如此丰富多变,所以在游戏中作战单位的体积也就相应的缩小了,但绝对不会小到让你看不清的地步(当然,如果你是高度近视而且又没戴眼镜的话除外)。虽然物体的体积减小了,但是在战斗时的爆炸和声光效果却是惩地惊人,绝不亚于任何一款以这方面见长的游戏。游戏中提供了9条音轨,说起来我还真是对它没有什么印象,因为游戏实在是太激烈了,以至于让人根本没有闲心去欣赏它,但相信一定会是很不错的。

值得一提的是,游戏中你争我抢的资源不再是矿产或是其它的什么稀奇古怪的东西,而是与我们生活息息相关的水!现实生活中,全球的水源节约问题早已经提到了议事日程,看来,在这一点上,《黑暗王朝》可以称得上是一部具有绿色意识的作品了。

游戏中在建造设施的时候一反常规,不再是凭空起楼阁,而是每建造一个建筑就需要付出一个工程师的代价(似乎有点象《魔兽争霸Ⅱ》,但又好象有一些不同),正是因为这个特点,所以,建筑的建造地点不再受限于基地四周,而是你能到达的地图上的任何一块平地(人是有腿的嘛)!也正是如此,使得你灵活的战术得以实现,比如,你悄悄地在敌人的旁边造几个炮塔,以吸引他的注意,另一边你却暗渡陈仓,派你的主力部队出奇不意、攻其不备地一举歼灭敌人。

在以往的即时战略游戏中,都有一个致命的弱点,就是兵种之间没有一种纽带相关连,换句话说,没有各



个兵种之间相生相克的关系,往往是只要科技发展到一定程度,造出一大堆最强的攻击单位,就所向披靡无坚不摧了,这在一定程度上也削弱了游戏的可玩性。可是,在《黑暗王朝》中,这一弱点将不复存在!任何一个兵种都有它的优势,也必定有其弱点或者"天敌",比如在自由卫士方有一种叫"坦克猎人"(Tank Hunter)的东西,它对付坦克简直就是摧枯拉朽,无论你统治者方的坦克的装甲如何的坚实,见了它就只有避之惟恐不及的份儿,可是,一旦它碰上统治者方的"终结者"(Exterminator)的话,用不了几秒钟就会灰飞烟灭。无论是统治者方还是自由卫士方都有各自的终极武器,如统治者的"裂缝产生器"(Rift Generator),能长时间地将一



个小范围的所有建筑和生物消灭殆尽,但是缺点也不少,很贵是其一,其二是每使用一次后须很长时间恢复才能再次使用;自由卫士们也有一种终极武器叫做"地震车"(Shock Wave),它发出的"地震波"简直就是"见神弑神,遇佛弑佛",所过之处,寸草不生,可是它的装甲非常之薄弱,并且由于它发波后会立即自爆,所以只能使用一次。在游戏中这样的例证还有很多,大家可以自己去体会。

《黑暗王朝》中有一个很优秀的地方,它继承了《命令与征服》中双方兵种的设计非常符合各自的特性这一优点,并将其发扬光大,比如统治者方的特点是强大而且霸道,它的部队基本上都是威力强,破坏性极大;自由卫士方因为是在统治者的强权下求生,所以它的特点就是高度的灵活性和隐蔽性,比如将部队隐藏到地下,或是将部队变成地表上的树木或石头等等都是自由卫士方所独有的功能。

游戏最突出的地方应该是它数不胜数的各项新指令和新设计了,在指令方面,最实用的莫过于能够设定让手下的部队分别进行"侦察"(Scout)、"连打带跑"(Harass),实在省去了玩家们太多的麻烦,不用再手把手步步为营地操纵你的部队去探路。而"搜索并毁灭"(Search & Destroy)更可以帮你揪出那些躲在阴暗的角落里妄想复国的小撮敌人。在《命令与征服》中,大家可能遇到过这样的问题,当敌人的部队向你进攻但被你的

防御工事顽强地抵抗住了并开始撤退时，你的坦克们还傻乎乎地跟着一路追击，结果全部死在敌人的炮塔之下。在《黑暗王朝》里，你不用再担心同样的问题，你可以设定作战单位的"追击范围"(Pursuit)、"自主性"(Independence)和"损害承受度"(Damage Tolerance)，如果"追击范围"定得较低，部队就不会去送死了，反之，它们将会奋不顾身地杀入重围；如果"自主性"定得较高而"损害承受度"定得较低的话，你的部队一旦受到猛烈的

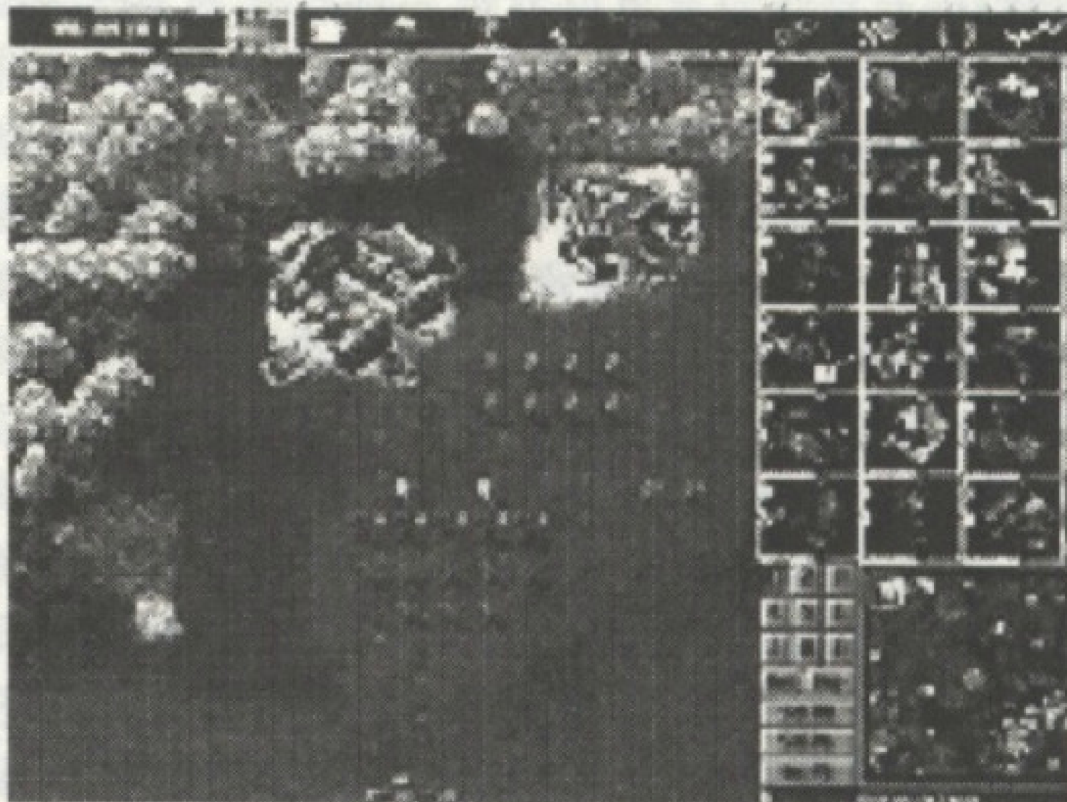


攻击，它们会暂时撤退，待回到医院和修理厂进行修理，而后再参战；另外，游戏还有一个全新的设计——"集结点"(Special/Set Exit Point)，这个指令是用来制定从建筑物出来的部队到某处集结，是不是很省心呢？《黑暗王朝》中还加入了一种"路径导引系统"，就是让你能为你的部队事先设定行进的路径及"导航点"(Waypoint)，这样一来，你就可以让你的部队绕过敌人的防御工事而直捣黄龙，使你的多元化战术得以实现。如果你设定的某个路径经常使用的话，你还可以把它储存起来，以后再用的时候调出来就行了。

对于即时战略游戏来说，一个好的关卡编辑器是延长游戏生命力的一个关键，因为无论什么游戏，关卡的数量总是有限的，当玩家们完成了游戏本身提供的关卡任务后，总会有一种意犹未尽的感觉，这也就是为何一些成功的游戏不断地推出加强版的原因。在《黑暗王朝》中，游戏的设计者们为广大玩家提供了一个威力极其强大的关卡编辑器，几乎给予了玩家们所有游戏设计者所拥有的能力，你可以为单人和多人模式设计最大可达500＊500的超大地图。你可以设定多达9级的地形高度差，有多达108种地形材质供你选择。在你绘制地图时，你还可以自行调节画笔的粗细（共十种）、形状（共六种）、萌罩度（四种），简直就象是一个简略版的Photoshop！然后再确定参加游戏的各方及其所拥有的初始单位，可别忘了水井和115矿井哦，如果有兴趣还可以弄一些村民，就象《命令与征服》一样。当你一切就绪后，你还可以在关卡前加上任务简报、路径设定等等，这样，一个属于你自己的完美无缺的战场就诞生了！

说了这么多，或许大家最关心的就是下面的内容了，好，我们就来聊聊《黑暗王朝》强大的联网功能吧。游戏支持4人TCP/IP、8人IPX/SPX与2人Modem/Null Modem联线对战，《黑暗王朝》中对通讯方面的指令做了强化设计，体现在游戏中的COMM菜单上，菜单中显示出参加游戏各方的信息及状态，当你在人名的前面打勾后，他（她）就能看见你发出的信息了；那个火焰形状的符号用来设定敌人；十字符号表示中立；至于握手符号，我不说大家也明白，肯定是同盟嘛。有时，由于多方面的原因，同盟中的一方先被打败了，但是不要紧，《黑暗王朝》中可以互相支援金钱，甚至可以送给他任何部队！所以，在《黑暗王朝》中，即使你暂时被打败了，没关系，只要你的同盟还有能力的话，完全可以给你几支部队，几个工兵，再给你一笔钱让你"待从头收拾旧河山"。而且在三方以上同盟作战中，还可以安排其中一个人专门负责收集资源及建筑防御工事，其他两方便可以毫无后顾之忧地向敌方发起强烈的攻击，这种崭新的设计真是令人耳目一新。

总的来说，《黑暗王朝》无论在操作的灵活性还是战争的策略性上都可以说是继《命令与征服》之后开创了



一个完全不同的新境界，整个游戏中各种新设计和兵种之间的平衡性如此的成功，也的确是令人叹服的。而且从它在国外受欢迎的程度（各种数据统计资料表明，《黑暗王朝》现在已经是最受欢迎的即时战略游戏了，深更半夜都还有几十组游戏在进行）来看，《黑暗王朝》成为即时战略游戏中的又一个经典应该是指日可待的了。

制作公司		ACTIVISION	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	即时战略



今天，提起3Dfx这个名字，相信大家一定不再陌生了。是的，它的名字对于电脑游戏的发烧友来说就如同游戏机里的PS一样响亮。自从它诞生以来便一次又一次的向世人展示了那使游戏机也望尘莫及的超一流的水准，创造了一个又一个美伦美幻、精彩纷程的3D世界。

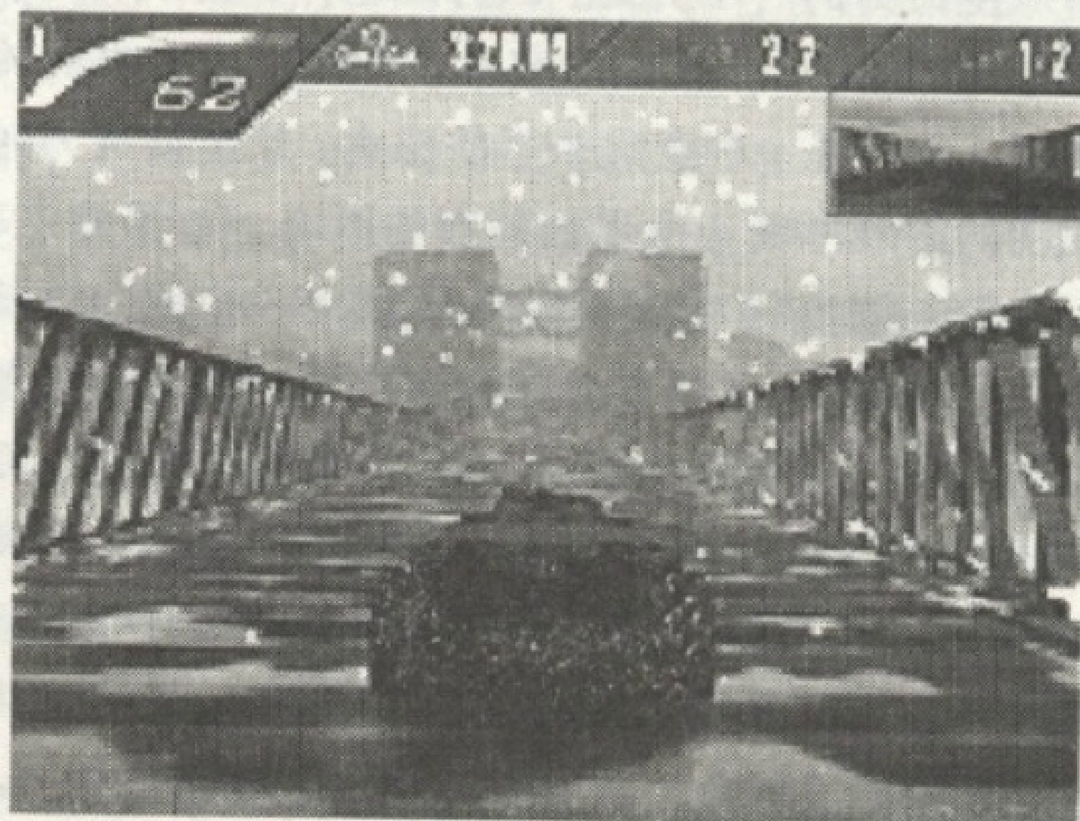
赛车类游戏，可以说电脑的一个老大难问题。众所周知，赛车游戏是以突出华丽的3D场景和常人在现实中体会不到的高速驾驶感为目的，而这恰恰是电脑所难以做到的，我们经常可以看见一些已经被某个赛车游戏“榨干了油水”的计算机在吃力的像放幻灯一样在运行着，这样的效果除了会使该游戏丧失所有的可玩性外，同时对人的眼睛也有一种无形伤害。在电脑游戏发展的这些年头里，赛车游戏向电脑的硬件提出了无数苛刻的要求。随着Pentium处理器的普及，PC机上的赛车游戏较比以前有了一个很大的飞跃，出现了许多优秀的经典作品，像Need For Speed系列、Screamer系列和Nascar系列等等。但随着更多新技术的涌现，它们的后继产品又对电脑的硬件发出了新一轮的冲击，以致于很多的电脑“飞车党”们不得不接二连三的升级自己的PC，CPU和显示卡成为了阻碍他们的跑车飞奔的主要矛盾。而更多的铁杆PC玩家则抱怨电脑上的赛车游戏与游戏机的效果相差太远。直到3D协处理芯片的出现，终于把无数的电脑玩家从噩梦中解脱了出来。

3D协处理，顾名思义，便是由专门的协处理芯片来辅助显示卡和CPU计算出各种难以达到的复杂、高级的图象效果。现在最流行的3Dfx Voodoo和NEC Power VR PCx2便属于此类范畴的硬件加速设备（在前几期的《大众软件》上已有非常详细的介绍）。你的PC有了它们，便可在飞速运行游戏的时候对画面中的景物进行诸如平滑、过滤、雾化、光源等高级的效果处理，从而使游戏的画面有了质的提高。3Dfx Voodoo，作为现在有最多的软件厂商支持的3D协处理加速卡，为它开发的赛车游戏已经达到一个前所未有的境界。如今，只要你有一台Pentium133和一块3D加速卡，你就可以藐视现在所有的家用游戏机和90%的最前卫的街机游戏所能达到的效果。真的是这样吗？是的！下面我们就一起来看几款新近发售的对应3Dfx的赛车游戏。

极品飞车 II 特别版
(Need For Speed II SE)

《极品飞车》作为EA最成功的一个赛车游戏名作，在世界各地都受到了广泛的赞誉。游戏中那一款款梦幻级超级跑车无不代表了当今人类汽车制造业的最高水准，拥有它们是无数车迷的梦想。今年4月，《极品飞车II》使全球的飞车迷又一次陶醉在对名车梦幻和憧憬之中。但由于游戏的制作周期较长，使得《极品飞车 II》在图形质量上并不出色，而且更是在当时喊出了“强烈要求P166”的口号。如今，EA卷土重来，由原班人马对应3Dfx推出了《极品飞车 II 特别版》(后简称NFS2SE)，它势必会带给你一个前所未有的感受。

进入游戏，第一个你便会发现片头的那段Demo已经不再有“隔行抽色”的处理了，取而代之的是全屏的可与VCD2.0格式相媲美的流畅的真彩画面，特别是在



3Dfx的辅助处理下，更显得柔和自然。在这个新版的NFS2中一共增加了6辆新车，它们是法拉利355 F1、福特Mustang Mach III、Nazca C2，其余的3辆是游戏中的隐藏车辆。NFS2SE中还增加了一条南美的新赛道——Last

Resort，笔者个人认为这是在 NFS 系列中做得最有特色的一条赛道。一进入比赛场景，你就会惊喜的发现游戏中所有的跑车都一改当初的死气沉沉的单色贴图，取而代之的是亮丽且有光泽的车身，这源于 Voodoo 芯片硬件的光源效果处理，只要你的跑车稍一晃动，你就可以见到在车身上滑过的美丽光泽，比起 POD 车身上那生硬的光泽处理要自然的多。当然，不用笔者说你也一定猜得出 NFS2 SE 同样应用了双线过滤技术将所有的一切都进行了平滑处理，从游戏的图片中我们能发现 EA 的美工师们非常注意色泽的搭配。经过游戏的设计人员精准的定色，NFS2 SE 在完全秉持了原有风格的基础上又不失亮丽，在一些特殊的自然景观的处理上更显示出了大公司的高超水准。在这条赛道的中部会经过一段茂密的南美热带雨林，远远的你就能看见浓浓的雾气笼罩在树林之中，伴随着不断打在"屏幕"上的雨点和满眼的水雾你驱车朝着依稀可见的树林尽头飞奔而去，这中全场景的雾气和半透明高级处理手法笔者只在 SEGA 的掌门级格斗游戏《V.R 战士 3》中目睹过。在赛道的后半部，我们要钻一条漆黑的山洞，在这里，雾气和半透明处理被用到了登峰造极的地步，特别是在一处路旁满是岩浆的洞穴，满室的火气萦绕在你的车旁，红色的火光把洞口都映得通红，你说酷不酷？冲出山洞，眼前豁然开朗，路旁一座座南美的金字塔，蔚蓝的天空，海滨的小镇、椰子树，在头顶盘旋的飞机......这些都把游戏气氛烘托到了极点。

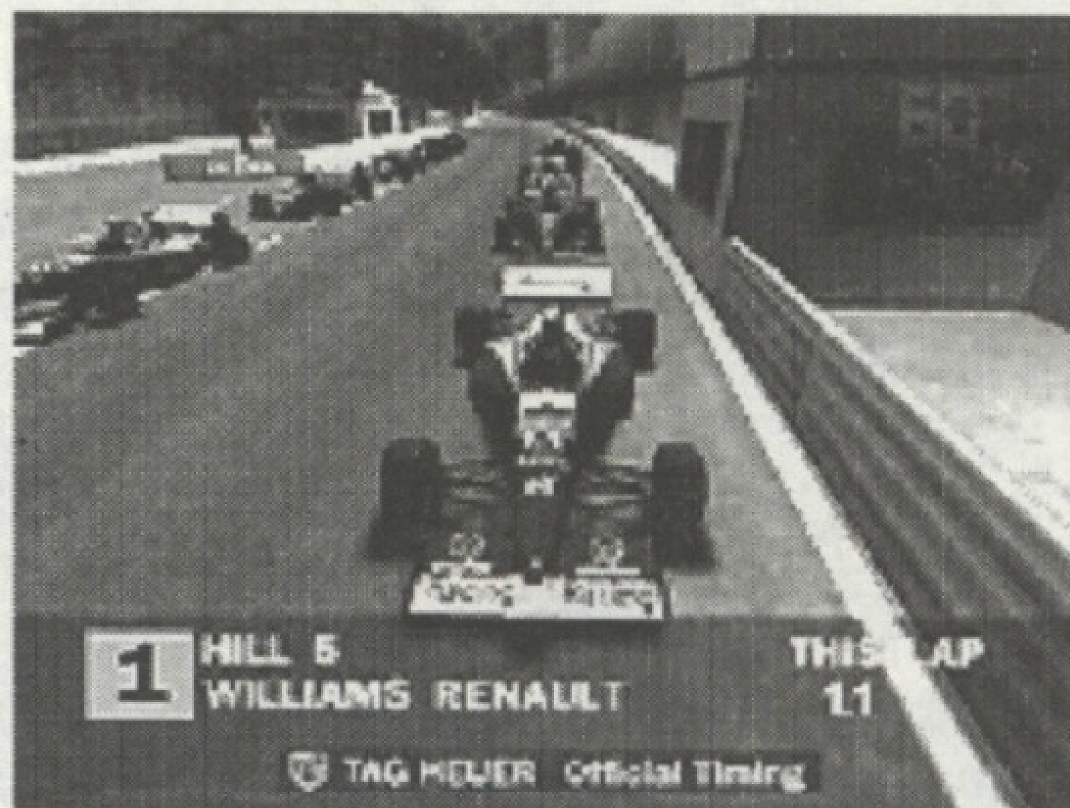
那么，原先的那些老赛道如何了呢？别担心，EA 的制作人员们对应 3Dfx 把原有的赛道也进行了重新的处理。特别值得一提的是尼泊尔那条赛道，玩过 NFS2 的朋友一定对它不陌生。在原来的版本中，这条赛道有着亮丽的雪景，而在使用了 3Dfx 之后，则是以突出下雪时那阴沉、昏暗的天气为主。这条赛道始终笼罩在蒙蒙的雾气之中，特别是在赛道的中部，漫天的大雪从天而降，远处的景物变得更加模糊，迎着那眼前不断打在玻璃上的雪花，在险恶的山路上飞奔真是一件十分惬意的事。

为了提高游戏的耐玩度，在 NFS2SE 中还加入了赛道左右镜像和反置两种模式。虽然宣称主要支持 3Dfx，但 NFS2SE 的 CDROM 里带有普通和 3Dfx 两个版本，而且在非 3Dfx 版里使用了先进的 MMX 技术来优化图形速度。喜欢飞车的朋友可别错过了这款《极品飞车 II 特别版》呦。

FORMULA 1

这是著名的 Psygnosis 公司前不久经世界 F1 赛车联合会授权专门为电脑上的几种 3D 加速卡设计的一款 F1 赛车游戏。既然是由国际 F1 赛车联合会授权的游戏，不用我说你也一定猜得出游戏里的所有的一切资料都是真实且详尽的，再加上由驰名世界的 Psygnosis 公司来制作，这保证了游戏的质量。

双击图标，快让我们进入游戏吧！在屏幕上 3Dfx 的徽标闪过之后，伴随着火气十足的金属摇滚乐我们来到了 Formula 1 的世界。与先前电脑上其他一些 F1 赛车相比，Psygnosis 可以说设计得十分的聪明。以往的 F1 赛车游戏多以突出真实再现本赛季或上个赛季的比赛排名



为主，有点"资料性游戏"的意思，除了有些观赏价值外并没有什么可玩性，这种"格兰披士"(Grand Prix)式的赛车游戏并不能对不关心 F1 赛事的朋友产生任何的吸引力。这款 Formula 1 似乎应该像约定俗成的那样走传统 F1 赛车游戏的老路，但事实却恰恰相反。Formula 1 的游戏方式有两种：街机模式和格兰披士模式。如果你和笔者一样是喜欢爽上一把的话，那街机模式对你我真是再合适不过了。Formula 1 的比赛方式有单程赛、冠军巡回赛和排位赛。在这些比赛中，你将操纵当今世界 F1 车坛最顶尖的车手们和他们的超级赛车奔驰在全球各个著名的 F1 赛道上。根据世界 F1 赛车联合会的数据，在游戏中一共有 13 支世界文明的 F1 车队和他们的 35 名超级赛手可供你挑选－贝那通车队的舒马赫，威廉母斯车队的达蒙.希尔，还有法拉利车队的阿雷西、博格等等等等，从这里面选出你崇拜的 F1 明星上路比赛吧！Formula 1 中一共有 17 条在世界真实存在的 F1 赛道，而且所有赛道结构以及赛道附近的景物也都是严格按照现实中的场景"还原"到游戏之中的，像摩那哥的蒙特卡罗赛道、英国的银石赛道、加拿大的蒙特利尔赛道和圣玛利诺的依默拉赛道等都与笔者在电视里看见的实际赛道十分吻合。如此多的赛车和赛道，使得 Formula 1 的耐玩度大大提高了，令所有的游戏机赛车都游戏望尘莫及，在最为关键的游戏图象质量和速度上，Formula 1 更是把几乎所有的街机赛车游戏都拉下了马。

Formula 1 是笔者见到的少数几个大量运用 3Dfx Voodoo 芯片的特殊硬件机能来提升效果的游戏之一。一进入比赛画面，如果你是第一次见到这个游戏，你一定会被眼前所出现的高质量画面所折服了。赛道上所有的赛车身上的贴图与以往的游戏有着质的区别，你在也看不到那由简单的大块多边形拼成的赛车，你再也看不到车身上那粗糙的马赛克贴图和时而散落丢失的多边形。取而代之的是已接近自然光泽的车身处理和浑然一体的多边形拼接，即便是在边缘处也不会出现锯齿感和露出接缝。应用 3Dfx Voodoo 芯片硬件所具有的双线性

过滤处理技术游戏中的赛车、路面、树木、草坪、广告牌和其他景物身上的贴图都变得平滑且具有质感。这样，当你在任何地方飞奔的时候，你的眼睛里不会再看见任何的粗糙的马赛克效应，一切的一切都是光滑和亮丽的，这种高级的处理技术即便是在街机上也是在近期的游戏中才被应用开来的。平滑过滤技术是能提升 3D 游戏图象质量的最基本同时也是最奏效的方法，它也是 Voodoo 芯片的“看家本领”之一，为了能在游戏中刻画出更多更逼真的效果，Psygnosis 的游戏制作人员们拿出了 Voodoo 芯片的其它“绝活儿”。在普通的赛车游戏中，阴影的处理往往容易受到忽视，而在 Formula 1 中却把它推向了一个新的高度。细心的朋友会发现，当你驾车从林荫大道上经过时，在车身上会相应的有一些很柔和的阴暗关系的变化；在晴天比赛时，赛车四周，特别是尾部的阴影都有非常到家的再现，更妙的是所有阴影的边缘都利用硬件做出了朦胧的过渡处理，在高速飞奔的赛车游戏中有如此复杂的光影处理，真令笔者对 Voodoo 芯片的能力暗挑大指。在现实中，F1 赛车的另一大景观就是雨天比赛时赛车带起的那长长水雾。烟雾效果一向是诸多赛车游戏重点削弱或避而不谈的一面，即便是在街机上也是如此，而处理烟雾效果恰恰是 Voodoo 芯片的“拿手好戏”。赛车启动时尾部喷出的股股青烟已经达到自然的烟雾效果，更酷的是当你在雨后的湿滑场地上进行比赛时，绿灯一亮，所有的赛车都在你眼前撩起的水雾完全把你的赛车笼罩在雾气之中，那份感觉真的是很难用言语来形容。此外，游戏中还有其他一些细节方面也进行了强化，再加上游戏的各种音效来源于真实的录音又可以选择支持 Q Sound 和杜比环绕立体声，使得这款 F1 赛车游戏的临场感到达了一个前所未有的境界，相比之下，同时发售的 Formula 1 的 Play Sation 版显得有些不堪入目了。

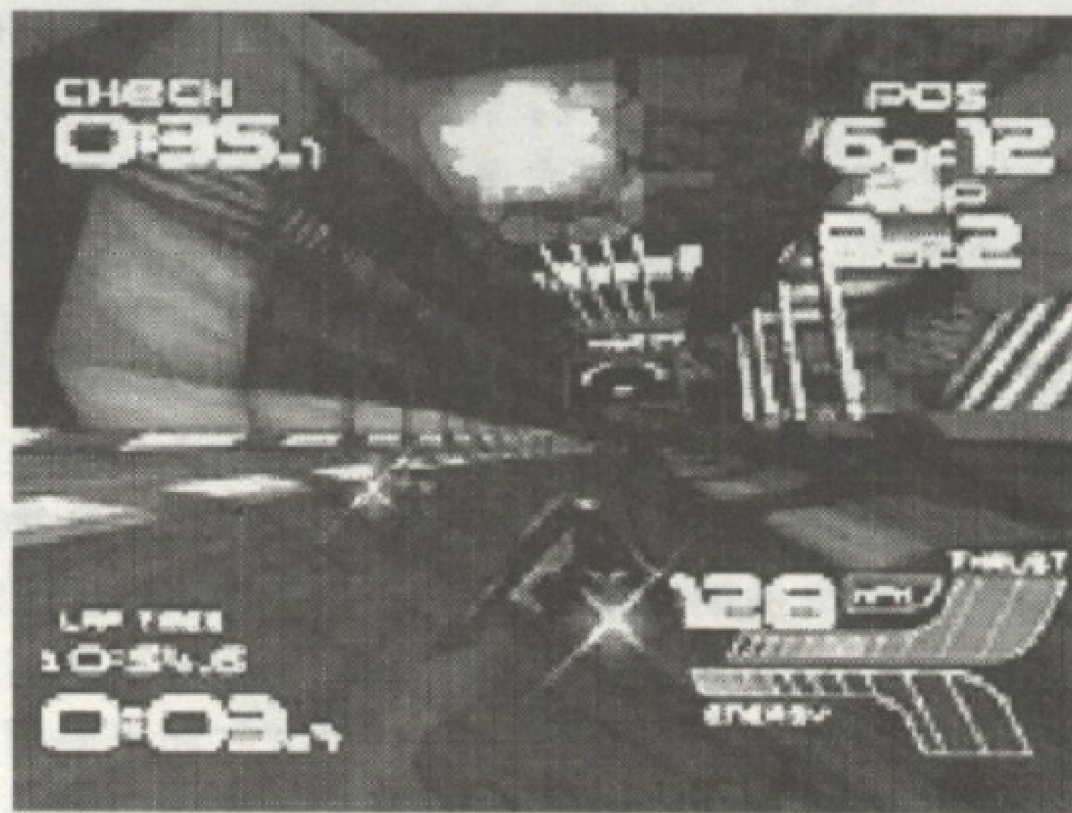
Formula 1 除了支持 3Dfx 外还支持 3D Blaster 和有 4MB 显存的 Mystique 显示卡，而相比之下还是 3DfxVoodoo 版的游戏效果最为出色。

游戏的推荐配置是 Pentium133＋3Dfx、16MB 内存和倍速光驱，有这样的硬件配置你就可以在家里享受到 30 帧/秒的风驰电掣感了，相信你会和我一样喜欢这款 F1 赛车的极上佳品 Formula 1 的。

反冲力赛车 2097
WIPE OUT 2097

这是 Psygnosis 公司专门为了展示当今最前卫的 PC 多媒体 3D 技术而特别于上个月推出的一款以外星城为背景的 3D 赛车游戏。说它是赛车游戏，也许不太准确，因为游戏中没有一辆“车”，而是 15 种性能、外观各异的太空战机，而游戏形式与牛蛙的经典名作《狂野飚车》（又名高辛完）完全一致，赛道的设计上则有些 POD 的影子，但绝没有像 POD 那样的糟糕的色调和缓慢的速度感，整个游戏充满了一种未来世界的五彩缤纷和神秘莫测的感觉。

既然是为了展示当今个人电脑的 3D 处理水平，Psygnosis 的游戏制作人员几乎是把所有能想到的高级处理技术一股脑的用在了 Wipe Out 2097 中。MIP 映射、三线性过滤、光影矫正、Alpha 混合、光源处理、半透明处理等，真是让人瞠目结舌，与其说是为了展示电脑的 3D 处理水平，还不如说是在展示 3Dfx Voodoo 和 Po－wer VR PCx2 这两块 3D 晶片的强劲能力，用这么多高技术



营造出的又是一个什么样的游戏呢？

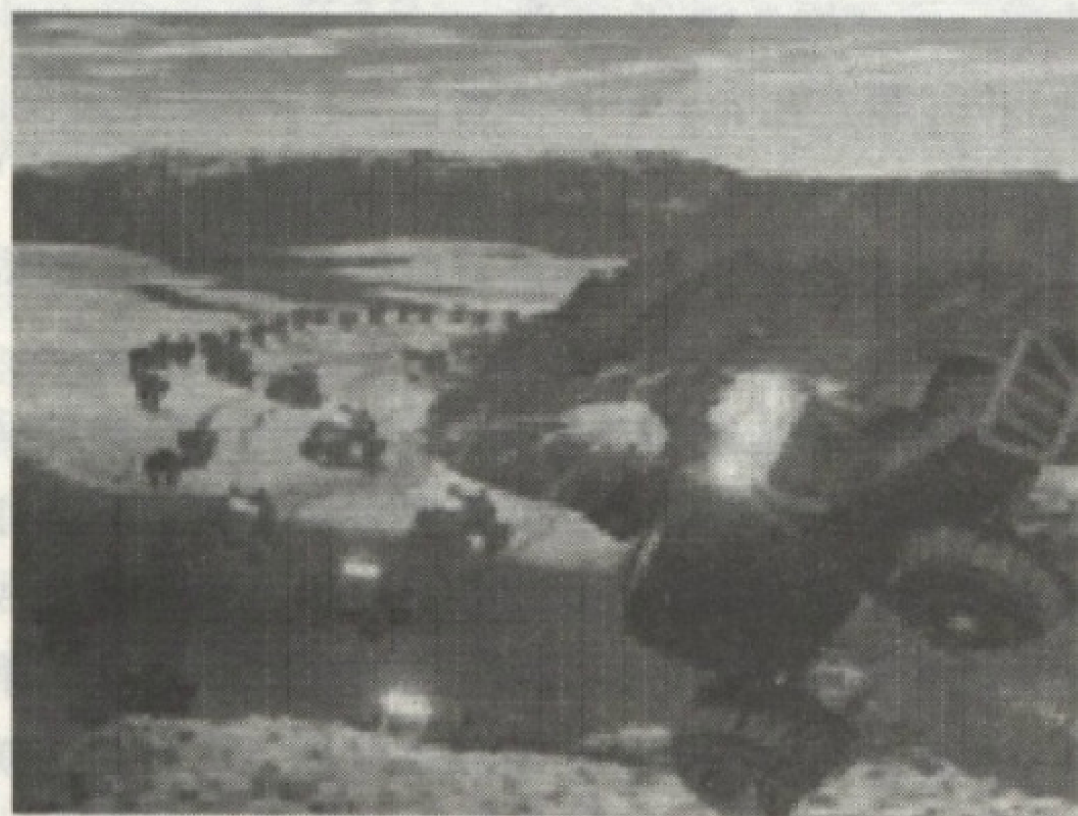
游戏中起初一共有 8 条难易度各不相同的赛道和 15 种高速战机供你选择。每种战机在性能上分为推进力、最高速度、转弯力、装甲防御力和悬浮力 5 个方面的指标，明眼的朋友可以看得出这意味着这是一个“撞得坏也打得死”的赛车游戏。在 Wipe Out 2097 一共有 11 种火爆的武器，你可利用它们来痛击你的对手，如果有人胆敢出现在你的战机周围，只要你还有炮弹，你就一定要让它付出些代价。不过，别竟顾着瞄准敌人，当心自己的屁股挨上两炮。说来有趣，在游戏中你一定会注意到路面上会出现一些带有不同的颜色和符号的大方砖，其实这就是你的某种武器装备或者是使你加速的推进器，你只要从上面经过便得到了这种装备。要注意的是，每从上面经过一次均可以得到装备，每种只允许使用一次。因为这是一个有“装甲防御度”概念的游戏，所以你即便不挨一炮也会因左磕右撞使装甲受损，装甲坏了除了等死之外最好的办法就是去 Pit－Shop 里修，不过损失的时间嘛就......有 3Dfx 和 Power VR PCx2 的强劲机能做后盾，Wipe Out 2097 在运行在全屏 24 位的真彩色模式下，各种逼真的爆炸烟云以及华丽的灯光定会使你大呼过瘾，如此繁重的画面处理在 Voodoo 芯片的加速下居然可以达到每秒 40 帧的速度，难怪 Psygnosis 最近一直在鼓吹这部作品呢。

与前面的 Formula 1 不同，桀骜不逊的 Psygnosis 为了保证游戏的图形质量，在 Wipe Out 2097 中只支持 4 种加速卡－3Dfx Voodoo、NEC Power VR PCx2、3D Blaster 和 3D Labs 的 Permedia，就连 Matrox 的 Mystique 都被“淘汰”了，可见这款游戏对硬件的要求之高，但它确实不愧为能体现当今最前卫的 PC 多媒体 3D 技术一块试金石。（待续）



自从C&C和《魔兽争霸》获得成功后，即时战略题材的作品进入了空前繁荣的时期，尤其是在97年底即时战略的作品更是层出不穷，多的让玩家有些无所适从，在这么多的作品想要杀出重围，当然要需要一些真本领。

如果玩家们有条件上网的话，在反映当前Game热度最高的Top 100排行帮上，Total Annihilation正以“横扫千军”之势迅猛地升到了Top 100的顶端，可能有些玩家对《横扫千军》(Total Annihilation)何以能够在如此段的时间创造辉煌有些疑问，或许在这里你会得到一些答案。



我们先来看一下推出游戏的公司——Cavedog，说实在的在他们推出《横扫千军》之前，Cavedog可以说是名不见经传，不过现在他们已经是一举成名，当然靠的是《横扫千军》。虽然制作公司并不是很出名，但是玩家都会发现往往一个游戏的制作和发行会分开来，《横扫千军》也不例外，它是由在全球游戏软件出版业排名第二的GT Interactive Software公司(1996年度总收入3.655亿美元)发行，谈到GT可能有些玩家还不是很熟悉，不过提起《Quake》和《Duke3D》这两件作品，大家或许会首先想到Id和3D Realms，其实这两件作品都是由GT在全球出版发行的，当然大家应该还会记得前些日子在游戏界发生的一件大事——GT收购了出品《文明2》(Civilization 2)等游戏的MicroProse公司，这些事实表明GT雄心勃勃，准备大干一场。果真，他们负责出版的《横扫千军》在Top 100的榜位一路高歌猛进，在短短几周内就夺得第一名。

在前有C&C的“堵截”，后有《帝国时代》(Age of Empire)“围追”的情况下，《横扫千军》能够取得现在的成绩靠的是什么呢？首先，我觉得是画面，时下的社会好象很流行的一个词汇就是“包装”，虽然包装有过滥之嫌，不过现实社会中确实有此需要，人要包装，公司要包装，当然游戏也离不开包装，如果一个游戏的画面很差劲，内涵再丰富，恐怕玩家也很难对它予以足够重视，或许现在是“以貌取人”的年代吧。当我看到了《横扫千军》的画面后，确实被它出色的画面“镇”住了，虽然时下的即时战略游戏都在标榜自己是“完全3D”的画面，其实玩家经过细心的观察后，很多游戏并非如此，不过《横扫千军》则不同，在这里玩家们可以看到完全真实的3D画面，当车辆爬坡时，车身会随着地形的起伏而俯仰，当然地形也会对战斗产生影响，在坦克履带压过的道路上，还会有一条若隐若现的车印，。当两军交火时，炮口在喷发“火焰”的同时，还会有黑烟冒出，更为出色的是，炮塔在发射炮弹后会产生后座力，这在游戏的画面可以清晰可见。除了局部刻划精细外，对整个战局的表现也很是

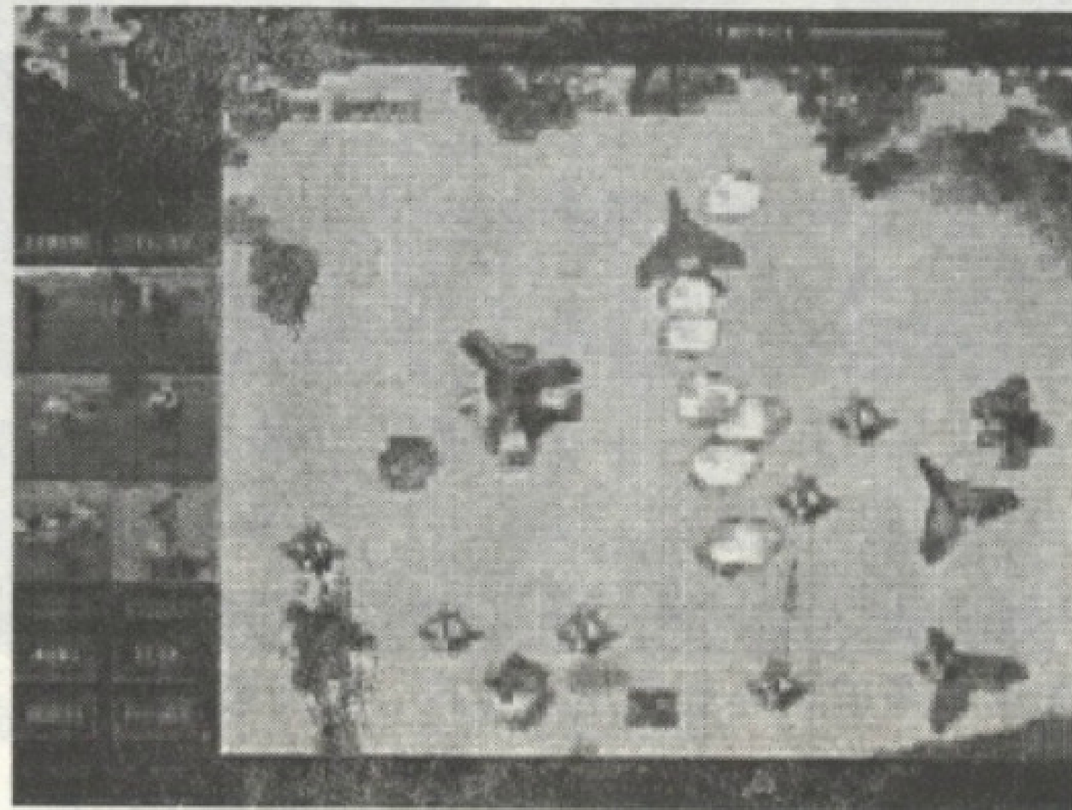
恢宏，随着游戏的进程，关卡的地形会随之变化，既有质感实足的金属场景，又有绿草如茵的平原，或是寸草不生的黄土高原。

有了出色的“外表”，肚子里当然还得有些“真才实学”。笔者认为即时战略游戏的关键就是 AI，当玩家发现和自己展开战争的“对手”是个“弱智”后，可想而知后果会是什么。在玩即时战略类游戏时，可能不少玩家会发现只要摸清电脑的“思路”，然后就可一举拿下，好象电脑总是“一根筋”，在《横扫千军》中可就不是如此了，记得笔者在有一关的战斗中，在交通要道修了不少的激光塔后，发现它们实在是非常厉害，杀敌效果显著，笔者按以往的惯例以为就可高枕无忧，可以慢慢发展了。但是好景不长，“敌人”发现我军的火力集中地后，居然绕道，从我军的侧翼直插腹地，当我明白过“味”来时，敌人已到眼前，唉，结果不说也罢。有了这次教训，只好载人从来，这回只好把基地前整整砌了一排激光塔，满心以为这回电脑“没咒念”了，自己也就左手一杯水，右手执“小鼠”，慢慢“战”来。这时，眼看着敌人陆空两路大军扑面而来，不过我一点也不紧张，心里想着“让它们来得去不得”，这时只见敌人的飞机并不攻击我军的前沿阵地，却一掠飞过，直接攻击我军的能量厂，我正要笑电脑的“低能”，这时敌人的的地面部队向我军的前沿阵地发起了冲锋，我正打算让它们“谈笑间，灰飞烟灭”，忽然发现我



那些威力巨大的激光塔却成了“哑巴”，再抬头看屏幕右上角的能量条，居然是零，再查看一下基地，发现敌人的空军把我军大多数能量厂都摧毁了，再一想“激光”二字，不由得手一哆嗦，“哗”……奉劝玩友们可别小觑了电脑啊。

如果哪那位玩家看到电脑屏幕上，有一大堆部队展开混战，不用说会想到是在玩即时战略游戏，有些时候即时战略快成了“人海战术”的代名词了。获得最后胜利的可能是手最快的，原因自然是部队造的最多。在《横扫千军》中可就不完全是这样了，在每一关开始时，玩家除了掌握一定的攻击部队外，还有一个特殊的成员，就是名为 commander 的指挥官，玩家们可要注意 commander，它可以展开基地的基础建设，而且建筑速度比其他建筑部队都快很多，而且，commander 的生命安全也是过关的必要条件。我这里想重点提一下，commander 的强力武器 D—Gun，可能有些玩家由于担心 commander 的生命安全，会让 commander 躲在后方远离战场，这也就忽视了 commander 的强大的攻击力，上面说到的 D—Gun 是那种



一击必杀的强力武器（不管对方是何种建筑或战斗单位），所以合理运用好 D—Gun 会对通关有很大帮助。由于 commander 的“血”比较长，如果在出击时再派一些地面和空中部队“护航”，commander 的战斗力是惊人的，尤其是当敌人的大批部队由于地形问题“堆在”一起时，这时一记 D—Gun 轰出，靠着它的强大威力，可以把大批敌人炸成一堆费铜烂铁，实在时“爽呆”了，想想 C&C 中的特种兵吧，当时笔者就很喜欢这个“兰博”式的人物，现在能够用 commander 实现这个愿望（而且能够“通杀”），大家不想来试一试么？可能这就是“横扫千军”的原因把（妄测）。

出色的游戏应是多方面的，在《横扫千军》中的兵种齐全，海陆空三军齐备多达几十种兵种任你选择，如果你想夺取最后的胜利，自然要多兵种协同作战，想取巧是不可能的。作为游戏的背景音乐也很出色，交响乐风格的 CD 轨音乐有一种悲壮的战场气势，使人感觉恢宏大气……

“就到这里吧。我还要到 Ta(Total Annihilation) 中鏖战。”

制作公司		GT	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	即时战略

水浒英雄传——火之魂（上）

辽宁 侯毅

第一回 上清宫洪信求医药 友虎山浒峪失大火

宋仁宗年间，天下瘟疫肆虐，百姓民不聊生。仁宗无奈，遂颁旨轻赋薄税，大赦天下以平民心，然于事无补。此时有人举荐江西信州龙虎山上清宫道士，说其有密不外传之医术，或可救天下百姓，仁宗遂派殿前太尉大学士洪信前往拜访，不想由此引出一场武林浩劫……



上清宫地处偏远，隔尘绝世，道士们过着幽闲安静的生活。观中所延承的绝学以武道和医道为最，得谙武道医学其中三昧的人，以救苦殿的玄真子和在药王殿清修的玉真子为代表，而能将医武两脉融汇贯通的，则只有在龙虎山后山清修的前任主持张天师(张继先)了。张天师数十年不曾在观中露面，传说他曾率领一班弟子在山中一个叫浒峪的地方降魔捉妖，而他掌管的五件宝物——无字天书、天师符、天师印、天师剑和天师令，在人们心中增添了更多的神秘色彩。

洪太尉在林、杨两位教头的护卫下，一路荡波扬浆，来到雄伟壮观、红尘不染的上清宫。在敕建上清宫前，洪信为了表示求医的诚意，让身携兵刃的林、杨两教头在观外等候，只身进入上清宫。晨雾笼罩的上清宫，传来一阵悠扬悦耳的丝管道乐，叫人不觉有飘然脱俗之感。洪信在观内寻访主持道长，但观中道人对主持的下落缄口不谈，仿佛其中隐藏着什么秘密。来到斋堂，洪信从左边饭桌上拾取一只瓷碗。走进厨房遇见火工道人老憨，得知张天师正在龙虎后山清修，现任主持公孙胜正在闭关练功，要过几天才能见到。洪信说明来意，老憨让他去问公孙胜的弟子道真，并求洪信为他向主持讨个道号，洪信一口应承下来。回到三清殿前，见武天雄来上清宫挑战，用透甲掌打伤小蓬莱数名道人，幸有监院道长松阳子以雄浑内力硬接武天雄一掌才使其知难而退。

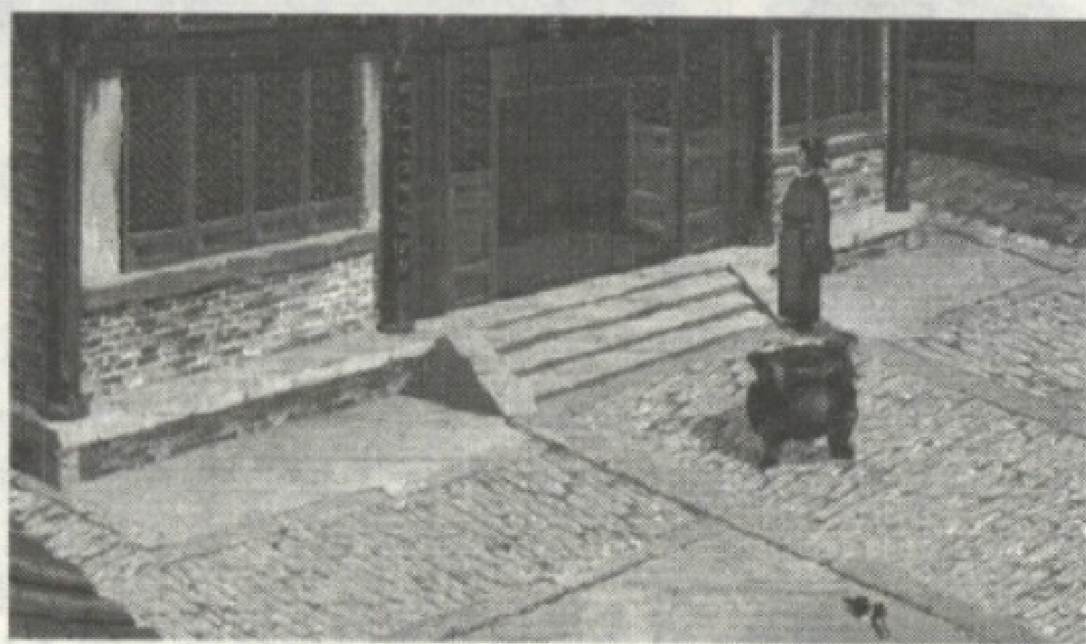
在方丈室见到道真，得知小蓬莱是发扬天师派武功，培养武林高手的地方，松阳子是小蓬莱总教头。道真正为年少功低进不了小蓬莱而苦恼，洪信给他说明身份的官帖，让他到观外水边找林、杨两位教头讨教武功，道真大喜，拔步而去。洪信在屋内床角找到一本主持道长的不传秘籍《天玄颂》。来到救苦殿，见到一代武学大师玄真子，把《天玄颂》的文字念给他听，解开玄真子的疑团，使他知道《天玄颂》并非什么武学秘笈。玄真子心界大开，赠洪信一把钥匙，并说在元辰殿有机关。洪信又将皇上御札交予玄真子，封其为武学国师，玄真子感激不尽，心知自己尘念未绝，便把上清宫的传令上清戒交给洪信，要他转交松阳子。来到道乐殿，洪信把上清戒给领乐道人看，并出言威吓取得另一把钥匙，在殿内桌子上拿到一支笛子后，来到东客堂得到本命神的牌位。

来到元辰殿，洪信吹奏竹笛气走了抚琴人，用本命神的牌位依照五位神像胸前布巾的颜色调换牌位，使其颜色对应。接着在神像左下方现出了一个太极图案机关，洪信用两把钥匙将机关打开，又在元辰殿入口处石匣中取出灵击子。来到三清殿，见一监院道人正守护一块青玉牌子。回到厨房，在灶台上找到火石，到房外点燃柴草引开监院道人取得青云板。进入三清殿用灵击子敲响青云板，监院道人来报说主持道长正在东客房相候。

在东客房内见到公孙胜，洪信将来意讲明，公孙胜说张天师隐居龙虎山修身炼丹，从不接见外人，山上瘴气猛兽异常凶险，劝洪不要贸然上山，且在观内小住。公孙胜说完离去，洪信到方丈处再见公孙胜，恳请其为火工道人老憨注册挂号，公孙胜慨然应允。返回厨房把消

息告诉老憨，老憨闻讯大喜，为洪信打开通往龙虎山的后门。

洪信来到龙虎山小径，在一棵大树下采得一把曼陀罗花。继续前行至一处断崖，欲向对岸一位垂钓渔翁打听过崖方法，那渔翁却毫不理会转身离去。回到观中去方丈处见公孙胜，得知那渔翁即是张天师，因洪信身着官服态度傲慢，所以没有应答，洪信决定明日换便装前往，当夜便在西客房留宿。



半夜，洪信来到监院屋外，见屋内灯火通明，人影幢幢，正在拷打老憨，洪信吹起笛子替老憨解围。返回西客房一觉天明，来到厨房看望老憨，得知他因擅开后门而遭刑罚，双手肿痛不能完成斋饭，又将受到处罚，洪信决定治好老憨的双手。来到药王殿恳求玉真子为老憨治疗手伤，玉真子让洪信去找金盏和曼陀罗花。洪信将瓷碗和曼陀罗花交给他熬成膏药，回厨房把膏药给老憨敷，老憨却不相信膏药的疗效。于是再去药王殿，用御札封玉真子为国医，得到《扁鹊遗篇》，回厨房用《扁鹊遗篇》说明曼陀罗花的药效，老憨这才相信，并答应去砍伐断崖边的老藤。

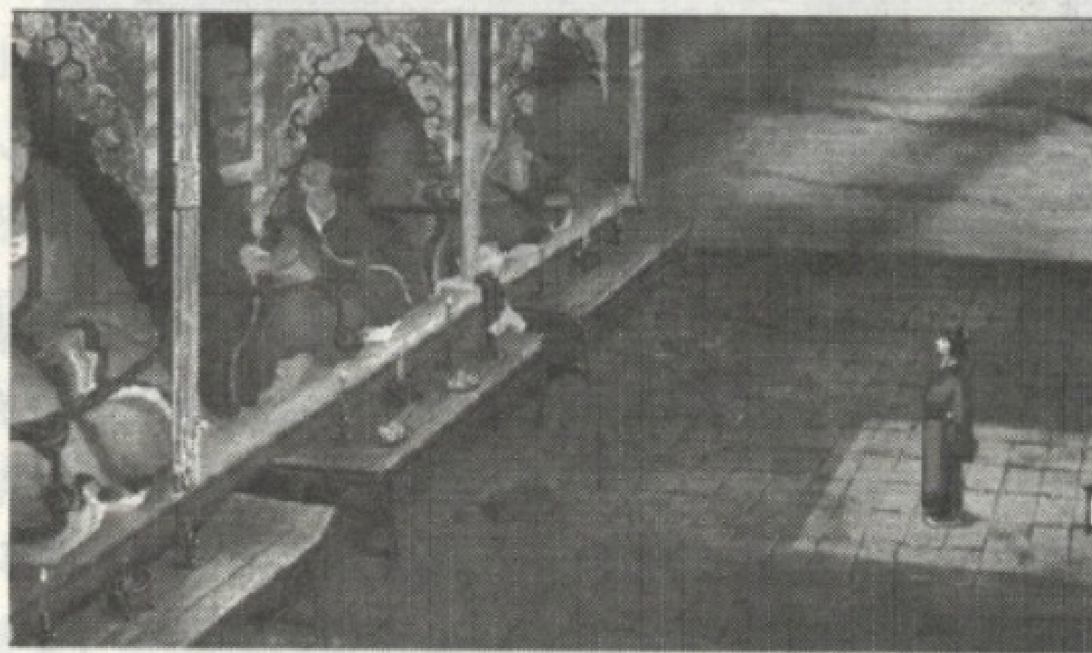
洪信来到断崖欲越涧进山，不料失足坠落山崖。千钧一发之际，一白衣人电闪掠至，一把捉住洪信手腕将其救到对岸。洪信惊魂未定，那白衣人却转瞬不见，如此绝妙武功和侠道热肠叫洪信激赏不已。

沿小路前行找到一间茅屋，在屋内见到张天师之徒云阳子。云阳子正在煎制清神汤，只是少了七星子一味药材。打听了七星子的颜色和形状后，洪信决定出去找找看。来到断崖边，找到一簇七星子正欲采摘，却被毒蛇噬伤，洪信当即人事不醒。当悠悠醒来时，发现自己处于另一草屋中，床上一名道童腿上缠着绷带，得知是真阳子将自己救回。再去茅屋见云阳子，云阳子说张天师正在山洞中等他。

从茅屋小径进入山林，在路上分别遇见牧人、书生、樵夫、剑士、渔夫五个怪人(降魔五使)。在山洞中见到张天师，洪信将来意阐明，张天师说瘟疫乃运数天意，自己道浅能微，不能随行出山。洪信将《扁鹊遗篇》交给张天师，张天师答应参详几日，在采足药材后再随洪信出山。

洪信当晚在茅屋歇息，第二天见到云阳子，得知张天师已去山中采药，洪信欲进山一游，云阳子却劝他不要进山，说山里关着的妖魔凶险得很。洪信不听劝阻，来到山顶见到石阳子，得知他正在把守浒峪以防妖魔脱逃。进入山洞，依照洞中地面的图案，以牧、书、樵、剑、渔的顺序进入通道，穿出迷宫，来到一扇巨大铁门前见到清阳子(方腊)，得知浒峪内关押着数十年前的一群黑道枭首。当年张天师受白道之托，率领白道群雄一举收服这些凶顽人物，终生囚禁于此，并以掺药食水消减他们的功力，使其再不能危害人间。这时云阳子急冲冲跑来，将洪信劝回茅屋。

是夜月华清朗，寂静无声，一白衣人翩然来到洪信面前。洪信一看正是在断崖救助自己的恩公，那白衣人恳求洪信解救浒峪中人。洪信因对张天师私设公堂的行为不以为然，故满口应承此事。第二天洪信来到山洞前，却被云阳子阻住入口，返回茅屋进入后屋，从蓑衣中得到《道德经》。来到断崖处见真阳子正在练武，洪信取《道德经》向他解说，真阳子听罢答应去劝说云阳子。来到山洞前见云阳子正和真阳子谈话，洪信乘隙进入山洞，穿出迷宫见到清阳子，出示上清戒，逼迫清阳子开门。清阳子无奈只好从命，然门上的大锁年久日深，早已锈死。此时门内麒麟教主卢俊义运掌力将门栓击落，令众人惊骇娇舌。沉重的铁门缓缓开启，一干巨魔枭首在被囚禁了数十年后即将重新拥抱自由。这时松阳子赶到，劝洪信一切事情等张天师回来后再作定夺。于是这扇代表黑暗和死亡的铁门又被关上，洪信无奈只得返回茅屋。



已是傍晚时分，洪信在茅屋中发现善良老成的真阳子倒在血泊之中，深深感到事态不妙。抽身到来屋外，但见浒峪中火光冲天，巨响轰轰，呼喊奔嚎声混作一片。一场突如其来的大火烧得浒峪中人死伤殆尽，天师派五件至宝也因此丢失。火光伴随着轰鸣声冲向茫茫夜空，正在远处山林中打坐在张天师，惊恐地张开双眼，眼看着被大火染红的夜空，预感到一场劫难即将来临。

第二回　大丈夫侠义浸酒剑　鲁提辖拳打镇关西

物换星移，十数年后的江湖早已物是人非，然而传

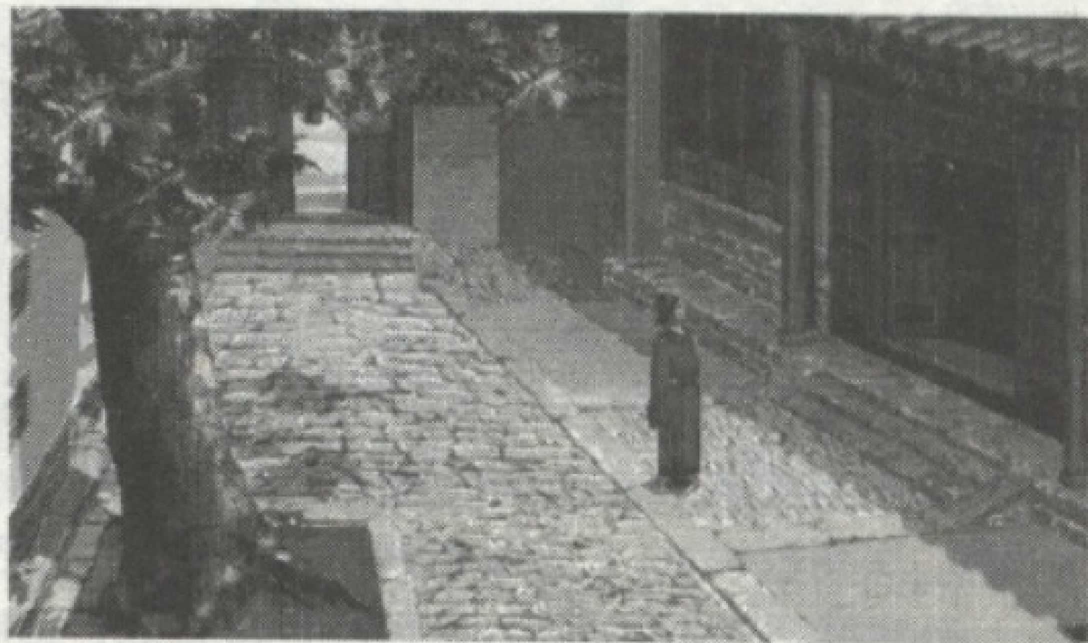
说与冒险永远主宰着江湖人的生命。当夏日的热风吹过陕西边壤渭州城的时候，渭州城最有名的武林前辈郑老爷子过世了。许多江湖人物纷纷来到这个偏远的小土城，他们不是为了给郑老爷子吊孝，而是为了寻找在武林中失踪多年的两件至宝——天师印和无字天书。

却说性情爽直的鲁达在这边城小镇作个提辖的小官，虽然官俸不多，但人缘蛮好，赊欠个酒钱什么的不成问题，和老婶一起生活倒也安闲自得。这一日鲁达告别了老婶，从桌上拾起酒葫芦，揣着郑老爷子丧事的请柬径往郑宅走去。在郑宅门口遇见一名打手，把请柬交给他后，他竟然索要礼单，气得鲁达只得回潘家酒楼喝闷酒。酒楼里龙蛇混杂，每个酒客都多少有些来头。人们交头接耳讨论着武林至宝的事。鲁达径上二楼，见到来谓州经略府寻师的史进和李忠，三人饮酒畅谈间，忽听一旁的卖唱女嘤嘤啼哭，鲁达心头火起上前质问，得知那卖唱女名叫金翠莲，和老父金二在渭州投亲无着，盘缠用尽，无奈向状元桥下贩肉的郑屠借贷，如今贷银用光无以抵还，郑屠欲逼金翠莲填房作小，父女苦无脱身之计，因而发声啼哭。鲁达听后甚是气恼郑屠所为，对金家父女很是同情，向史进、李忠要了几两银子交给金翠莲，让他们先行离去。



鲁达别过史进、李忠离开潘家酒楼，来到酿酒作坊，向酿酒师傅要酒喝，酿酒师傅说酒尚未酿好。在屋子左边酒坛上捉到一只老鼠后离开作坊来到状元桥头，见郑屠之侄郑天缺领着一群无赖正在围殴金二。鲁达与金翠莲对话得知郑天缺害怕老鼠，于是将手中鼠放出吓走了郑天缺。回头看金二双眼紧闭，口吐黑血奄奄一息。鲁达来到药店找陈老板，陈老板说自己是以卖假药为生，无力救治金二的伤，倒是隔壁绸布张或许有办法。来到隔壁，张老板说金二为四川唐门阴风掌所伤，须用五步蛇酒才能救治。鲁达来到城关附近，见一老妇正在大哭，得知老妇的老母鸡被郑天缺打死。鲁达向老妇要来死鸡，同左边的乞丐换得一条五步蛇。回到酒作坊，酿酒师傅仍说酒没有酿好，鲁达不由分说把五步蛇扔入锅内，用葫芦在藤盖边沿接满酒馏，返回状元桥头，把蛇酒交给金翠莲，得知金二伤势好转才如释负重，返回家中休息。

当晚夜深人静之际，鲁达忽听一声惨叫，于是下床循声来到郑宅门外。推开虚掩的大门，见屋中没有半个人影，地上血污狼藉，看来这里经历了一场大屠杀，郑老爷子全家大小数十口无一生还。鲁达从地上血泊中拾起一把斧子走出郑宅，在门口遇见白天以蛇换鸡的乞丐，鲁达以凶手问罪，那乞丐施展绝妙轻功逃脱。



第二天鲁达来到悦来客栈，要店主人放了金家父女，店主人惧怕郑屠势力不敢从命，鲁达气极奔至院内，一脚踢开客栈大门放出金氏父女。出客栈来到经略府门口见到经略大人，鲁达枉称杀害郑老爷子全家的凶手已拿令牌出关，自己没有令牌不能出城缉拿凶手，经略大人信以为真，送给鲁达令牌。来到城关见到不能出城的金氏父女，鲁达将令牌交给守城兵卒放金氏父女出城。老汉金二出城后回头一望，双眼射出两道锐利的目光，似包含精湛功力，那目光中蕴含着仇恨和一丝得意，然鲁达并未瞧见，即使瞧见他也不会理解，他只知帮助了两个羸弱的人。

鲁达返回家中，婶婶交给他二两银子，让他去买三斤肉馅。鲁达拿了银子奔往状元桥，路过红利赌坊听到里边幺五喝六之声不由手痒，于是进入赌坊和庄家赌了几把，二两银子不觉输光。来到郑记肉铺见到郑屠，鲁达要赊钱买肉，郑屠不肯，口角中鲁达气极，一掌将郑屠击毙。

鲁达慌忙回到家中，把惹的祸告诉老婶，老婶劝他远走他乡。鲁达告别老婶，在城门见到五台山智真师父，智真让他去找宋江。来到悦来客栈，鲁达终于找到了一身白衣的书生宋江。宋江将鲁达略作改扮，赶了一辆破牛车，趁夜色逃出渭州城。

第三回　沧州府奔波图再起
林教头风雪山神庙

山东沧州牢城营，因得罪太尉高逑，而被好友陆谦出卖的大宋八十万禁军总教头林冲，被发配在这个风雪交加的冰冷世界里，为了不辱家门，他努力地四方奔走、寻找东山再起的机会。

林冲从书桌上收起《黄石公兵法》，又从墙上摘下家传宝剑，在床上拾起祖传棉甲后，按惯例踏雪来到牢城

营向管营点卯(使用腰牌给管营过目)。从管营口中得知旧日好友杨志的军队已行至沧州城外，便决定前去探望,希望藉往日之交,摆脱如今的窘困境地。

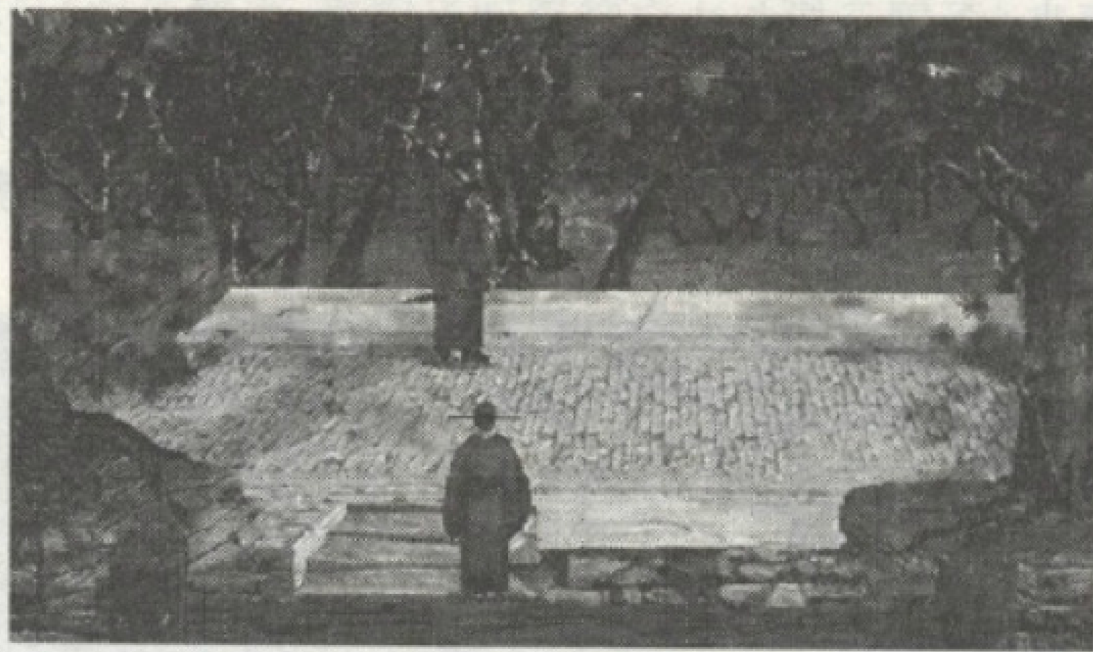
来到先锋营，求守门军卒代为通报，军卒却一脸不屑,不肯通报。这时张旗牌闻声出来,林冲上前恳求,但张旗牌说要送一封信去沧州城，没空儿入帐通禀，林冲一听忙答应为其代传书信。接过书信一路奔波来到沧州城门，与门兵说是来送信的，门兵却说城中孙旗牌还没有起床,不能接信。林冲无奈在冰天雪地中闲逛,在一处空地中见到数名泼皮正观看一名大和尚练武，那和尚在数九寒冬中却露肩袒臂，把一根禅杖舞得风雨不透，到精采处林冲不由击掌叫好。那和尚自称是五台山出家的智深(鲁达),在沧州相国府看守菜园子,两人英雄相惜,结为兄弟。回到沧州城门,见孙旗牌已经出来,上前把书信呈上。孙旗牌回房书写回信,迟迟不肯出来。林冲来到酒馆,向酒保买过一坛桂花陈,返回城门交给门兵,门兵这才答应去催孙旗牌，孙旗牌出来交给林冲一封书信。林冲回至先锋营将信交给张旗牌，张旗牌让他明天再来,林冲无奈只好先回家休息。

第二天到牢城营点卯后，林冲又来到先锋营，与门口营兵说话间张旗牌闻声而至，说不敢有违军规通报，林冲将祖传棉甲献上，张旗牌才脸色稍霁，让林冲进帐。林冲来到营帐,见到昔日好友杨志和索超大人,将欲在大名府谋职的意思说出，二人面有难色。林冲把祖传配剑送给杨志，又把《黄石公兵法》送给索超，二人终于答应去梁府尹处说情。杨志说配军开职须有牢城营管营的证明信、沧州府尹的赦免令和在军中立一大功三个条件。

次日早晨，林冲到牢城营点卯，得知管营偶染风寒高烧不止,林冲答应为其去军中请个医官。来到酒馆,见到一位号称赛扁鹊的军医，上前请他为管营治病，然军医借辞推托。林冲从一旁士卒口中得知有一女子正从沧州城奔往牢城营寻夫，于是连忙来到沧州城门，见到不能出城的娘子。二人见面后，林夫人送给林冲一个玉镯和几两银子,让他打点守门兵卒。林冲来到空地,见智深正和一个书生模样的人饮酒。智深向林冲介绍了宋江,林冲将难处说出，宋江说他有办法让林夫人出城。回到酒馆，林冲用银子买下一坛桂花陈送给军医，得到了一包治风寒的药。回牢城营把药送给管营，管营为林冲开出一封证明信以作回报。回到家中，见娘子正在为自己缝制棉袍，林冲倍感温暖体贴，夫妻把手长话，不尽缠绵。

第二天，林冲去牢城营点卯后回到家门口，把娘子让回屋内，在门外拾到一个结冰的水盆。来到先锋营去见索超，索超正为士兵无法在塞外冰上作战而苦恼，故向林冲求教克敌之法。林冲出了先锋营,穿出八卦阵(从正下方进入阵中,由左下方穿出)来到草场,在草屋内见到一名自称诸葛转世的老军正在烤火饮酒。向他讨教冰上作战之法，老军送给林冲踏冰靴。回到先锋营把踏冰靴交给索超，并用结冰的水盆向杨志献出冰城计。林冲出了先锋营来到酒馆，见智深正在据案饮酒，屋内还有两名道士(云阳子、道真)对峙着,似在抢夺什么东西。林冲向酒保买了坛酒交给智深，那边厢两名道士已动起手来，激斗中云阳子将道真击伤并欲杀之，林冲和智深出手相救，云阳子破窗而逃。一息尚存的道真在临死前把天师剑交在林冲手上，让他转交给松阳子。林冲不知所以,智深怀疑这两名道士与上清宫有关。

林冲回到家门口,见娘子正冒着风雪在门外眺望自己的归来。把娘子让到屋内后返回酒馆，又遇见云阳子。云阳子劝林冲交出天师剑,林冲不作理会。从酒保处买来小笼包子回到家中，不想遇见宋江。宋江自称是松阳子之子，向林冲要过天师剑后，说林冲的仇家已到沧州。



次日去牢城营点卯后，再去先锋营见索超。索超说林冲献计立了大功,大名府的任命不日即可到达。林冲兴冲冲返回家中，却不见娘子身影，只有娘子亲手缝制的斗篷落在地上。林冲感觉情势不妙，拾起斗蓬来到山神庙，见一死囚逃狱至此。逃犯明知不是敌手仍与林冲拼死相斗，将其杀死后林冲携人头去见管营，管营说林冲立此大功可得府尹大人的赦免令，并告诉他林夫人已回京城看望病重的老父去了,林冲悬着的心这才放下。

林夫人走后，林冲顿觉家中冷清无趣，便去草场找老军，得知老军即将回乡。谈罢林冲反身去酒馆买酒暖身，待回到草场时见那草屋已被大雪压塌，林冲只得从雪中扒出棉被另找栖身过夜之处。

来到山神庙，林冲刚把棉被铺在破草席上，忽听门外有人说话，却是陆谦和差拨。当林冲从二人对话中听得娘子已遭毒手，陆谦等人还要对自己赶尽杀绝之时，旧仇新怨登时惹得心头火起，怒不可遏，冲出山神庙一刀一枪结果了陆廉和差拔的性命。这时宋江赶到，劝林冲去大名府找梁中书，于是冰凉无垠的雪地中留下一行孤独无奈的脚印，稍倾却又被风雪吹刮得没有一丝痕迹……

（待续）



十七世纪的法国，路易十四将他父亲的狩猎小屋转变成自己权力的象征，而且成为他荣耀的纪念碑。1685年，路易十四就在他的凡尔赛宫里统治着整个法国，法国以及全世界的眼光都集中在凡尔赛宫。

凡尔赛宫里充满了阴谋，几乎所有人的行为都以自己的利益为中心，奉迎国王和排挤同僚是这里的生存要则。幸运的人蒙受垂青，其他人则只有失望和嫉妒。在这样的一个"上层"社会中，阴谋是一件要花费所有时间，而且很耗费精力的事。如果有人不知该如何自处，那他就无法在这里生存下去。

亚历山卓·邦田是国王的第一侍卫，自1665年起即担任凡尔赛宫的管理者。他利用瑞士守卫在宫内构架间谍网，是城堡内消息最灵通的人士。他对国王忠心耿耿一无所求，所以国王非常信任他，把大量的工作交给他做。我的名字叫拉隆德，是邦田先生的新部下，思维敏捷，善于独立工作，为了争取邦田先生的信任和重用，我必须认真完成他交给我的每一件事情。

一天，邦田先生把我召到面前，他的手中拿着一封信，从他凝重的脸色来看这封信显得非比寻常。他把信中的内容念给我听，我不由为信中的疯言乱语大吃一惊——他，一个阴谋的作蛹者，正肆无忌惮地向整个王宫挑战，说凡尔赛城堡将象亚辛宫殿一样化于灰烬，夷为平地！他要邦田先生在宫中找出谜题和答案，还有伊索寓言、朱比特和阴谋。邦田先生的眼睛浮现出一层忧虑，似遇到了前所未有的难题。因为他要随侍国王左右，所以决定把这个沉重的案子交给我。并且，我只有一天的时间！



说话间，凡尔赛宫内钟声响起，已是早晨八点半！

第一幕 早晨

国王清晨醒来时，首席医生达可昆为他检查了身体。当邦田清洗国王的手时，皇族成员一如往常地抵达至此。皇太子、皇叔和缅因公爵都在寝房目睹国王起身。作为特使的我，从今天起有权利到达王宫的每个地方，观察宫里的每一个人，找出每一条不易觉察的线索，以便将那个阴谋家从晦暗的角落里揪出来。

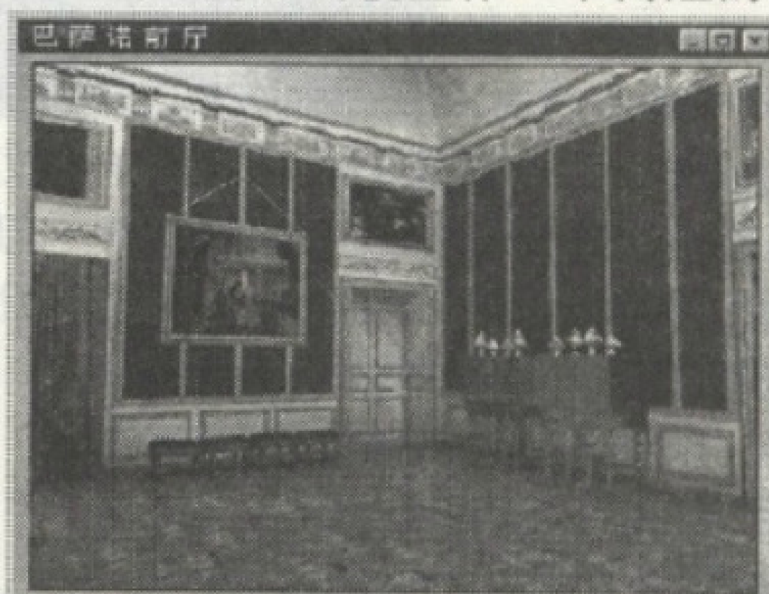
我从国王的寝室来到巴萨诺前厅，从壁炉上面右边第二个铜质花瓶内找到了一把小钥匙(1)。转身来到第一接待室，这个房间是国王接受请愿和皇亲共进晚餐的地方。从左方小门下的楼梯进入一间密室，密室内阴晦潮湿，光线极暗，我走到窗前把窗帘扯开，在靠墙的一排壁柜里分别找到了一把剪刀和一本抨击宫廷第一画师布伦先生的小册子。回到第一接待室，在壁炉前见到沉吟的布伦先生，与之交谈得知他的草稿图被人偷窃，致使他无法完成战争大厅天花板上的工作，布伦怀疑是对手画师米格纳所为，我答应在中午之前帮他找到画稿。

返回巴萨诺前厅，我从壁炉左方的小门沿楼梯进入一间暗仄的房间，书桌上的烛火发出浅淡的光线，在椅子后面有一只上锁的皮箱。我用剪刀将皮箱打开，从中找到一张白纸，把白纸拿到书桌上的烛火上映烤，纸上隐现出一行字来——"The Hawk and The Little Birds"(鹰和小鸟)。

回到寝室与门前瑞士守卫对话，得知国王正在大厅内进行着袍仪式，我执意要见邦田先生，守卫意识到事情的严重性，同意让我进入房间……

第二幕 议会

国王起床盥洗之后，在朝臣进谒之前，理发师会为他梳理，戴上假发套。而后国王便会前往大厅进行着袍仪式，奉准的朝臣们可以陪伴国王享用小点心。每个人都希望国王能看他一眼，询问他的健康情况，聆听和散播当天的谣言。国王在公众的注目下，扮演着他往常的角色，有人替他剃须、洗脸，然后着装。着袍仪式完成后，国王会回到寝室作一个简短的早祷，然后赶往议会厅，在那里和臣子们商讨国家事务。

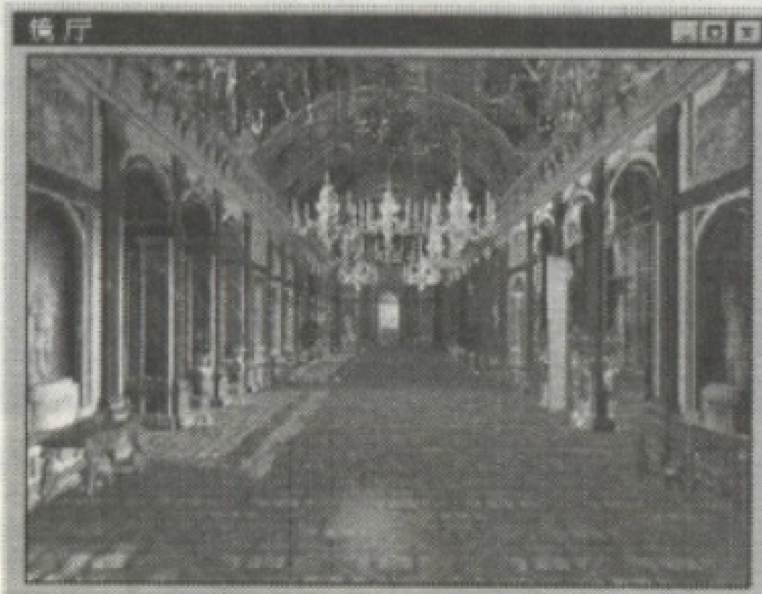


在王者厅，我听到康德王子（波旁路易二世）和王子殿下正在讨论布伦和米格纳两位艺术家的争执，以及康提王兄弟的事情。在国王的寝室我见到正在整理寝具的邦田先生，他叫我去见曼特侬夫人，说国王将在下午去见她。我穿出守卫室，与一门房谈话，让他把口信传给曼特侬夫人，临走时把那本关于艺术的册子给他看，他交给我一个毁谤皇室血统的册子，我发现在册子的下方写着一串神密的数字。

回到国王寝室去见邦田，我把在皮箱内找到的纸条交给他，他从神秘的文字中隐隐感到一种来自黑暗角落的威胁，并鼓励我继续调查下去。我从左边虚掩的柜子中找到了一把钥匙和一根蜡烛，抽身返回巴萨诺前厅，用钥匙打开寝室门外的木柜，从中得到一本画稿。我心

中暗喜,从壁炉右侧小门来到镜厅。

镜厅内的贵族皇亲们正来回走动相互交谈着,没人感觉到我的到来。红衣主教布恩和孟提斯班公主正在讨论史加帕瑞拉侯爵来访的事,康提公主则在讨论音乐师吕利和拉辛的作品。穿出镜厅来到战争大厅,见到布伦,我把那本画稿交给他,布伦却说这并不是他的作品。由镜厅返回王者厅,我被皇太子叫住,他向我询问画稿的事,我把来龙去脉说给他听,并把画稿交给他看,皇太子说有人将一张米格纳的作品放在画稿上面,以图造成两位艺术家的争端。他将米格纳的画取走后把画稿还给我,我复去战争大厅见布伦,布伦认出自己的画稿,并从中挑出一张仿制品交给我。我把那张仿制品摊在颜料盘前,用画笔醮了些土黄色的颜料涂在画纸上,画上浮现出一行潦草的字迹:"The Duck And The Spaniel"(鸭子和猎狗)。



在镜厅里见到邦田先生,我把假画交给他看,他让我加快调查进度,因为议会已经结束,弥撒就要开始。

第三幕　弥撒

着袍仪式后,国王前往议会厅参议朝政。为了确保机密,所有的门都被反锁,官员卢瓦开始陈述当天重要的议题。现在是中午时分,国王会去参加弥撒,王子和公主殿下紧随其后。教堂中,国王在皇家长廊内站定,王子和公主依阶层站在他的后面,国王严禁交谈并要求他们虔诚。



我由富裕厅奔往阿波罗大厅,在宝座的右方壁毯下发现一个暗门,用手一推却被锁住。问过厅廊内的几个守卫,他们都说没有钥匙。从月神大厅的小门出去,下大使楼梯,与门旁一瑞士守卫交谈,得到一把钥匙。返回月神大厅,从台球桌上拿到一支球杆,到阿波罗大厅用钥匙打开暗门进入一条长廊。来到乐谱架前,目光一瞥,见一位贵族神色慌张地往火星大厅的一排木屉中放了一件什么东西。我把乐谱架上的乐谱翻过四页,找到一张标有怪异符号的乐谱。前行见到正在专心作曲的王室音乐总监吕利,于是将乐谱交给他破译。吕利说奉席乃雷侯爵之命要与拉辛合作歌剧,但因两人合作困难,使工作颇感吃力,我连忙答应愿为此效劳,于是吕利让我去问拉辛田园诗第二节歌词的第一个字。我由原路返回大使楼梯见到拉辛,向他询问了歌词的字节后,返回火星厅把结果告诉吕利。吕利又让我去问另一个字,如此又往返一趟后,吕利把破译的乐谱交给了我,那乐谱上写着一个神秘的答案:"The Cat And The Rats"(猫和老鼠)。

从阿波罗厅走出长廊折回火星厅,从一排木屉中找到一把小钥匙(2),再由阿波罗大厅返回长廊吕利作曲处,用球杆从左边画像旁取得一份毁谤蒙撒大臣的小册子,从册上满怀嫉恨的言辞,我体会到那个疯子的险恶用心。

由阿波罗大厅来到隔壁的战争大厅,我从一座蒙着绿布的方台上捡到一张白纸和一根炭笔。再返回富裕厅,与把守珍玩室的守卫谈话。守卫说有邦田先生的手谕才能进入,这更增加了我的好奇心。由金星大厅下大使楼梯,在皇家庭院见到邦田先生,把破译的乐谱给他看,邦田交给我一份手谕。

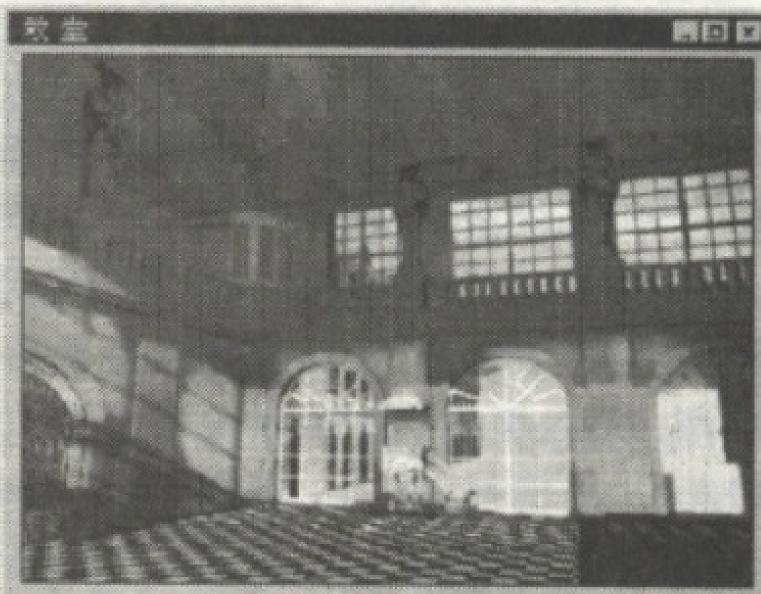
回到富裕厅把手谕交给守卫,守卫打开了珍玩室,我进入一片漆黑的房间中。在房中的一张方桌上打开一个抽屉,里面盛着路易十四收藏的所有勋章,我把白纸覆在上面,用炭笔拓下勋章的纹印。来到月神大厅,在球桌旁边见到国王的弟弟菲力普·奥尔良公爵。我把勋章的拓印交给这位不快乐的皇叔,他用笔在拓印上作了批注,划出了一个波旁家族查理八世的勋章肖像。来到阿波罗大厅,见到负责外交事物的克罗西侯爵,我知道他是个博学多才的人,便把勋章的拓印交给他,让他解读上面的讯息。克罗西说这件工作要到办公室去完成,并叫我去取些食物。

回到富裕厅,与把守教堂的守卫谈话,得知弥撒已经结束,午餐的时刻到了。

第四幕　午餐

国王在弥撒结束后,便会在公开场合用午餐。面包师、烤肉师和厨房的膳工均陪侍左右。陪同国王用餐是件大事,所有朝臣都必须参加。然而只有皇室的人才可以与国王同桌,也只有女侯爵才可以坐在他的面前。国王的胃口不很大,他会把一些剩下的菜肴赏给朝臣,任何人都不会看不起食用这些残羹剩肴,反而把它当成一种荣耀。

我从守卫室来到皇后楼梯,在缓步台上从一名蓝衣仆人的托盘上取得一块烤饼。来到皇家庭院,穿出拱门进入行政大楼。在克罗西侯爵的办公室里我把烤饼交给他,侯爵说勋章的文字已经破译,说完便转身离开。我从书桌上拾起那张签纸,见上面凌乱地排列着几行字符,久读不解其意。这时我想起毁谤皇室血统的册子中那一串神秘数字,于是从笔筒中抽出鹅笔,在纸上按1、7、5、12、11、13、3、31、25、26、17、20的位置抄取字母,组合成这样一个句子:"Fox And Crane"(狐狸和鹤)。解完勋章上的谜题,我在书桌上见到了一份设计图,并在墙角书架

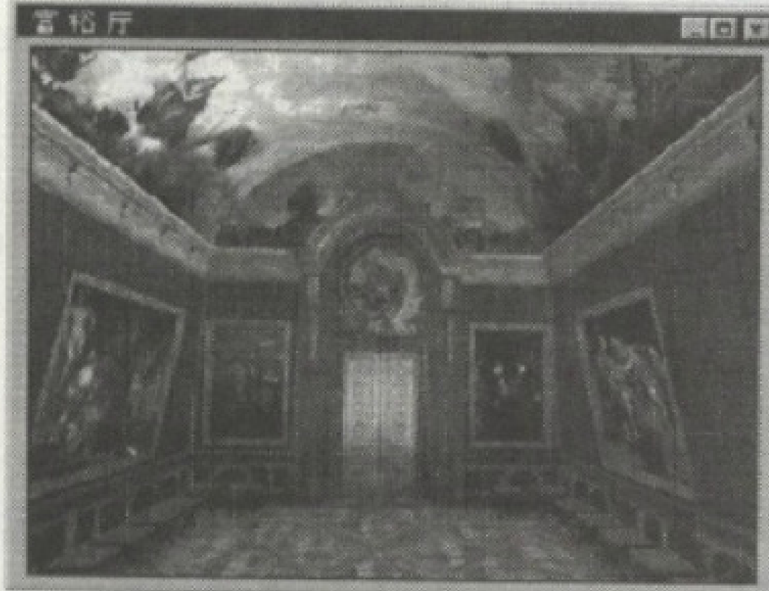


上找到一份有关卢瓦先生的册子。

返回守卫室见到邦田先生，我将调查结果作了简短的报告，邦田先生说可以保证我在不受外来侵扰的情况下潜入卢瓦先生的办公室进行调查。

返回行政大楼，我轻手轻脚地潜入卢瓦先生的办公室，从支架上取下望远镜，在书桌抽屉里找到一张写有三个残缺名字的备忘录，并在墙角发现一只保密箱，但箱上的三组四位密码按钮久久不能打开，我只好返回守卫室去见邦田。在邦田的提示下，我进入寂无一人的镜厅。视野开阔，美奂美仑的镜厅，共安装了连续十七面拱形镜子，每一面都反射着花园的景色，让人有在户外的感觉。受国王议会的委托，在由画师布伦设计的弧形天花板上，共有二十七幅画作歌颂国王的权力和德政。我在镜厅内集中精神搜索着天花板上的画作，终于找出了两幅不同寻常的画。用望远镜看去，见那两幅画的名字恰好与备忘录上残缺的名字相吻合，我记下了两幅画作的日期——1674年和1668年。返回守卫室，听到杜拉公爵和康德王子正在讨论42年前与西班牙进行的罗克罗伊战役，我得到备忘录上所写另一个名字的发生日期——1643年。

来到卢瓦先生办公室，在保密箱上从上至下按1674、1668、1643的顺序输入密码，从箱中找到了两张沃邦设计图。来到克罗西侯爵办公室，我把两张沃邦设计图覆叠在桌上那张设计图上，三张图竟叠出一串歪扭凌乱的字迹："The Cock And The Diamond"（公鸡和宝石）。



我得迅速返回守卫室，向邦田先生报告我的发现。刚上皇后楼梯，遇见了曼特侬夫人，她说在楼道里捡到一张抨击宗教的文件，让我交给邦田先生。回到守卫室，把文件交给邦田先生，邦田说那个狂想家的嘴脸已逐渐显露出来了。

第五幕　工作

用过午餐后，国王用数小时的时间处理国家事务。在这段时间里，他喜欢在曼特侬夫人的房间办公，有时也会有官员陪伴。国王在与他秘密成婚的女人房间里，感受着平和、温暖，这正是工作时所需要的。而对朝臣来说，这正是不用当国王的影子，可以纵情欢乐的时刻。

在和红衣主教交谈遭到责怪后，无趣中的我从火星厅来到月神大厅。在台球桌上发现一份凡尔赛宫的地图，上面标有木星厅的位置。由大使楼梯来到教堂，从教堂右侧进入第一间密室，在中间两排小抽屉中毫不费力地找到一把小钥匙(3)和一块雕板，接着在地面上搜索，找到了一根绳索。猛转身，突然见到在身后站立的切兹神父，不由得吓了我一跳。

我将来意讲明并求他帮我破译那份残章断句的宗教文件。切兹看过文件后，解出第三段的空白文字，接着让我去找布恩主教求教。回到火星大厅见到布恩，将切兹的话转告，布恩看过文件后，得出第二个空字的拼法。再去教堂见切兹，把雕板交给他，切兹在三个空白处填入三串正确的文字：King's evil、dragonnades和SO－called reformaed religion。



由教堂回到金星大厅，向邦田先生询问木星大厅的位置，得知木星大厅是战争大厅的旧名。我把有关宗教的文件交给邦田，按文件的标记得出另一则寓言："The Dragon And The File"（龙和挫刀）。

来到战争大厅，从右边墙上取过梯子，搭在左边的脚手架上。沿梯爬上，见吊灯处似有什么物事，怎奈光线太暗看不清楚。下了木梯，将木梯移至右边墙壁上，用绳子扯开蒙在窗上的绿布，再沿梯来到吊灯处，见吊灯支架上夹着一卷黄色便笺，伸手却无法触及。

返回金星大厅，见到邦田后我将新的发现作了汇报，邦田交给我一把阁楼钥匙。来到阿波罗大厅，进入小门，沿楼梯来到阁楼门前，用钥匙开门进入，在一处齿轮机构前扳动手柄将吊灯放下。也许是我的动作过于鲁莽，吊灯直坠而下发出极大的响声。回到战争大厅，见吊灯已摔得七零八落，我从玻璃碎片中拾起那张便笺，见上记录着八组神秘数字，并于下端标称在火星厅、巴撒诺前厅、教堂和橘树花盆中藏有四把钥匙。

返回火星厅，我把便笺交给邦田先生看，邦田说找到的八个句子分别代表八条伊索寓言，而便笺上的数字或许与寓言有莫大的关系。邦田把写有八条寓言的纸片交给我，让我到城堡花园去走走，并在橘园中寻找第四把钥匙。

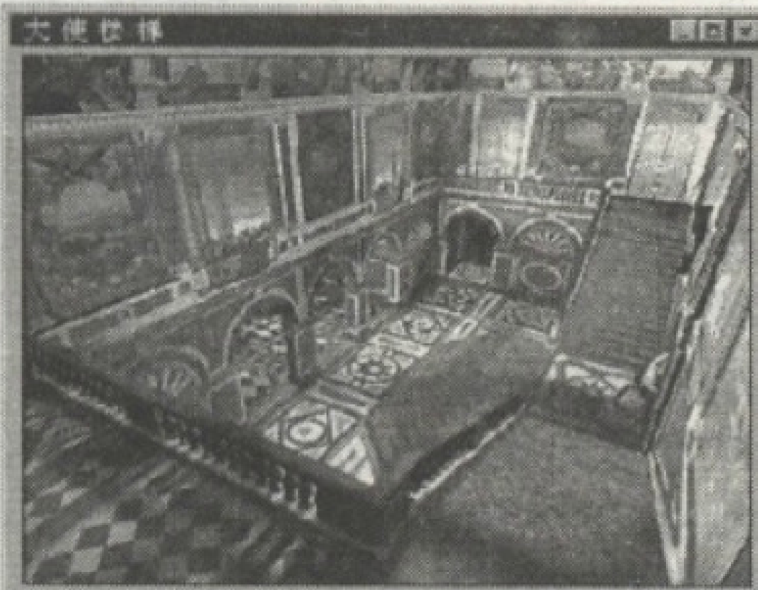
第六幕　散步

在接近下午五点的时候国王结束了全天的工作，会到庭院里散步并参观各个庭院。他加入到在大理石庭院内等候的朝臣当中，人群穿过长廊走向庭院和草坪，从橘园到水桥，国王欣赏着城堡里的每一处景观。参访往往在小城威尼斯结束，那里有国王从道奇城找来的平底船船夫，当天气良好的时候，他们就会在运河上航行。

我只身来到橘园，在每一棵橘树下的花盆中搜索，却找不到钥匙的踪影，最后在去往药剂师住处的那个方向，从橘树花盆间找到一个形似铁钯的小工具。来到药剂师处，在一大堆瓶瓶罐中找到一瓶不知名的药。返回

橘园，在橘园的边缘我见到了皇家花园的主管诺特，将来意说明后，诺特保证橘园并没有什么钥匙。无奈之下我只好前往迷宫(史称伊索的树林)碰碰运气。

迷宫是由查尔思·佩罗构思并由诺特设计的，共有十数座寓言雕像，每座雕像皆刻有诗人班瑟雷德的四行诗，说明该寓言的主题及意义。我踏着迷宫的小径左冲右闯不觉迷路，无聊中便去阅读雕像的四行诗，久之惊奇地发现邦田先生给我的八条寓言均可在迷宫中找到相应的四行诗，于是我将这些四行待抄在纸上(玩家此处可做笔录)以备后用。



也不知在迷宫中转了多久，最后在一处寓言雕像前(The Duck And The Spaniel)见到缅因公爵，他说我破坏了迷宫的精神，此处雕像是必须按一定的顺序来访问的。我问他顺序是什么，公爵却避而不谈。我离开雕像后再返回去见他，这时他胃病发作，让我去药剂师处取玫瑰糖浆。当把在药剂师处找到的药交给他后，公爵的胃痛显然减轻了许多，而后他起身前去陪伴国王。在他离开的座位上，我找到了一张迷宫地图。

迷宫地图上标有十五条寓言的访问顺序，这时我突发奇想，按照迷宫图上的顺序将邦田先生交给我的八个寓言重新排列，即是：

1. The Cock And The Diamond.
2. The Cat And The Rats.
3. The Dragon And The File.
4. The Fox And The Crane.
5. The Hawk And The Little Birds.
6. The Frogs And Jupiten.
7. The Mouse, The Cat And Little Cock.
8. The Duck And The Spaniel.

然后按照在战争大厅找到的便笺上的顺序和数字，从寓言对应的四行诗中分别抽取字和字母，便组成了这样一句谜底"It is not in the power of kings to attain perfection"。(本游戏汉化版于此有一处讹误，正确的谜题解法应为：便笺上第六段中取 The Frogs And Jupiten 四行诗中的第一行第四个字，第十四个字母，和第二行第五个字。此处可参考英文版)。当我回到迷宫入口处时，天色已接近傍晚，邦田先生正在门口焦急地等侯着我……



第七幕 就寝

夏天的晚上，众所周知国王要在花园的小树丛中以便餐代替晚餐。然后当夜晚来临时，所有官员都要返回城堡参加国王的就寝仪式。而女士则不能参加，国王召集她们前往大厅，向她们道晚安。为国王就寝执烛是一份难得的殊荣，这项权力通常会赐给地位特殊的人，——常常是来访的外宾，他们因此有机会陪伴国王前往寝室。

今天晚上，国王把执烛的权力交给了来访的史加帕瑞拉侯爵。在侯爵进入国王寝室的一瞬，猛地扑向了早已熄灭的壁炉，并将手中火烛投入其中，里面显然早已准备好了燃料，房间里登时弥满了熊熊大火。在邦田先生的一声断喝声中，我意识到行动的时刻到了，这个疯子的幻想也该终结。我只有五分钟的时间，所以行动必须果断迅速。

我从国王寝室奔至隔壁，在壁炉旁找到一把熄灭蜡烛用的剪子。从中间小门来到镜厅，用在橘园捡到的工具从花盆中掘出一把小钥匙(4)，然后返回巴撒诺前厅，欲上阁楼却因光线太暗进不去，于是把蜡烛在壁炉火中点燃，而后执烛进入阁楼顶端。在这里我找到了一颗定时炸弹，里面的嘀嗒声听得我心跳不已。我用熄灭烛火的剪子将炸弹小心翼翼地钩过来，将四把钥匙依次插入炸弹上的四个锁孔中，炸弹上的四排方格按钮依次变亮。这时我想起在伊索的树林中破解的谜句，便将"It is not in the power of kings to attain perfection"这句话输入亮格，猛听砰然一声，一团燃火中定时炸弹的装置已被解除了！不觉中汗水流满了我的脖颈和胸前。

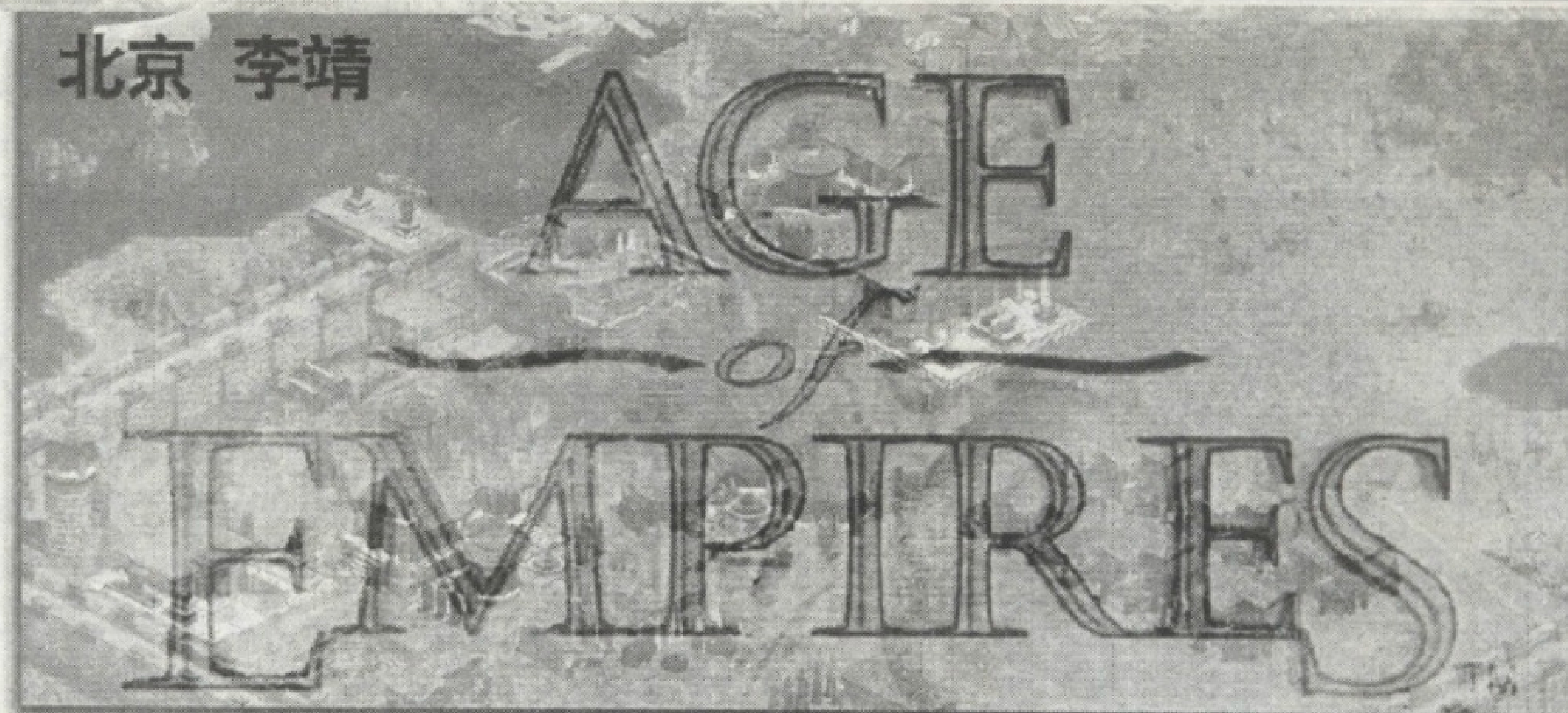


经过一天的紧张侦察，我终于粉碎了一个狂想家处心积虑精心筹划的阴谋，捍卫了凡尔赛王宫的和平。然而在这不平凡的一天中，我意识到凡尔赛宫的和平只是个表面，在阳光下高呼陛下的贵族中，有多少个隐藏的史加帕瑞拉侯爵？在肆意的诽谤与诬陷中又有多少人死于不见影的刀下？我坐在远离凡尔赛宫的马车上，月光披洒上我的肩头。回望凡尔赛宫，那里正放着绚烂的焰火，向世人炫耀它的富有和辉煌。然而在那片美丽的辉光下，又有多少个阴晦丑恶的灵魂？

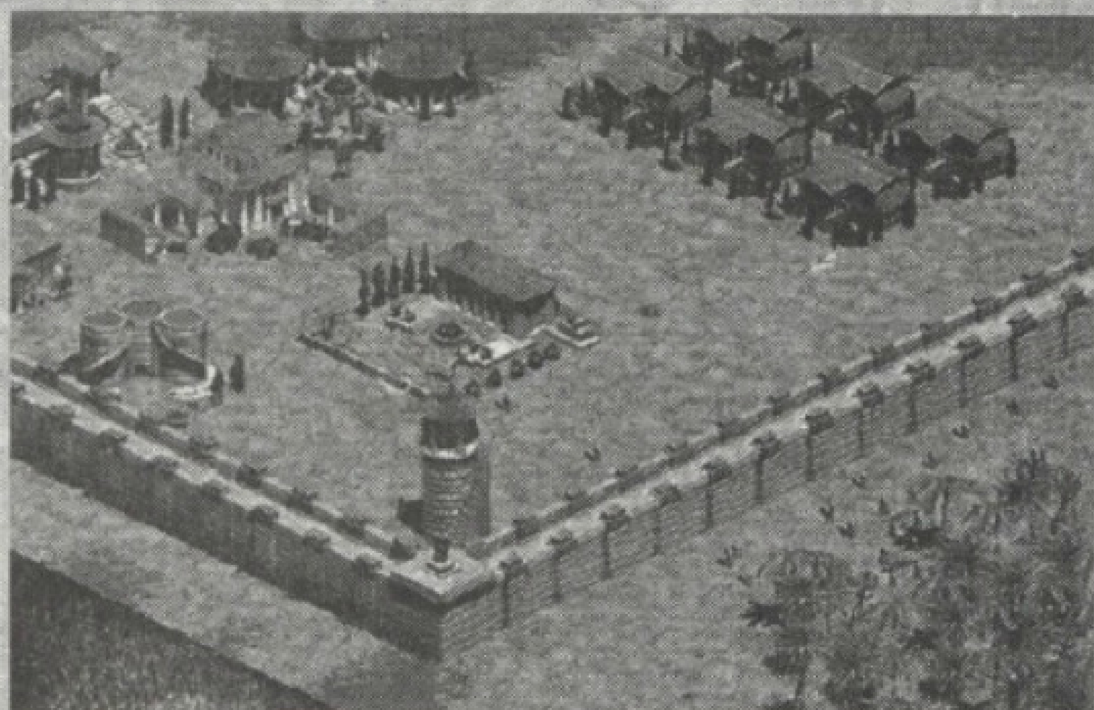
出品公司	CRYO		
载体	光碟	系统	WIN95
语种	中文	类型	冒险
画面	★★★★	总评： 86 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★★		
娱乐	★★★★		

帝国时代

北京 李靖



时至今日，即时战略类游戏可谓是 PC GAME 圈中的一枝奇葩。在各种良莠不齐的即时战略游戏蜂拥而至的时候，《帝国时代》以其超一流的水准展现在世人面前。经常留意电脑游戏信息的朋友们一定不会对它感到陌生，是的，正是它，在去年的 E3 大展上一举夺得了即时战略游戏金奖，即便是 BLIZZARD 那款夺冠呼声最高的《星际争霸》(STARCRAFT)也只能望尘莫及。其实《帝国时代》的成功绝非偶然，游戏的制作人正是大名鼎鼎



的 Bruce Shelley，这位曾经在《文明 II》中担任 CoDesigner 的超级大师"跳槽"来到了 ENSEMBLE STUDIO，并与 Rick Goodman 一起完成了《帝国时代》。E3 上的辉煌荣誉使 Bruce Shelley 再次向世人证明了他的实力，同时，他的这部即时战略处女作更使 ENSEMBLE STUDIO 成了业界关注的焦点。自从去年 9 月笔者领教了《帝国时代》的 Beta 版以来，就一直盼望着其正版的发行，终于在两个月后，《帝国时代》(以下简称 AOE)的正式版由微软发行了。

系统设定及背景

AOE 作为即时战略游戏，有着与《魔兽争霸 II》基本相同的操作方法，相信大家都会很容易上手。在各种单位的编队上，沿用了最经典的《命令与征服》式的编组方式——采用 Ctrl、Alt 或 Shift 键与 9 个数字键相配合对全体部队进行分组定义和分组调动。同时对应不同的时代还有相应的操作热键，比如修理是 R 键，强制攻击是 T 键等等（可参见游戏提示）有效地提高了玩者的操作效率。在内涵上 AOE 有机地结合了《魔兽争霸 II》与《文明 II》的精华，那些精细的设计完全秉承了《文明 II》的家风。游戏中共包含了人类发展史上最伟大的 12 个文明部落，包括埃及、巴比伦、希腊、波斯、中国商文化、大和等，不同的文明不但在各种能力上各有千秋，而且在各自的建筑风格上也截然不同，无论从游戏的题材和可供选择的种族数量上都开创了即时战略游戏的先例。

游戏背景是从原始石器时代开始到铁器时代为止，其间约一万多年(公元前 12000 年至公元 100 年)的人类文明发展史。不同于 C&C 和"魔兽"系列，AOE 中有完善的升级系统，基本上没有传统即时战略游戏那种只靠人海战术就能取胜的弊病。迅速进化文明、大力发展科技、落后就会挨打是 AOE 的特点。

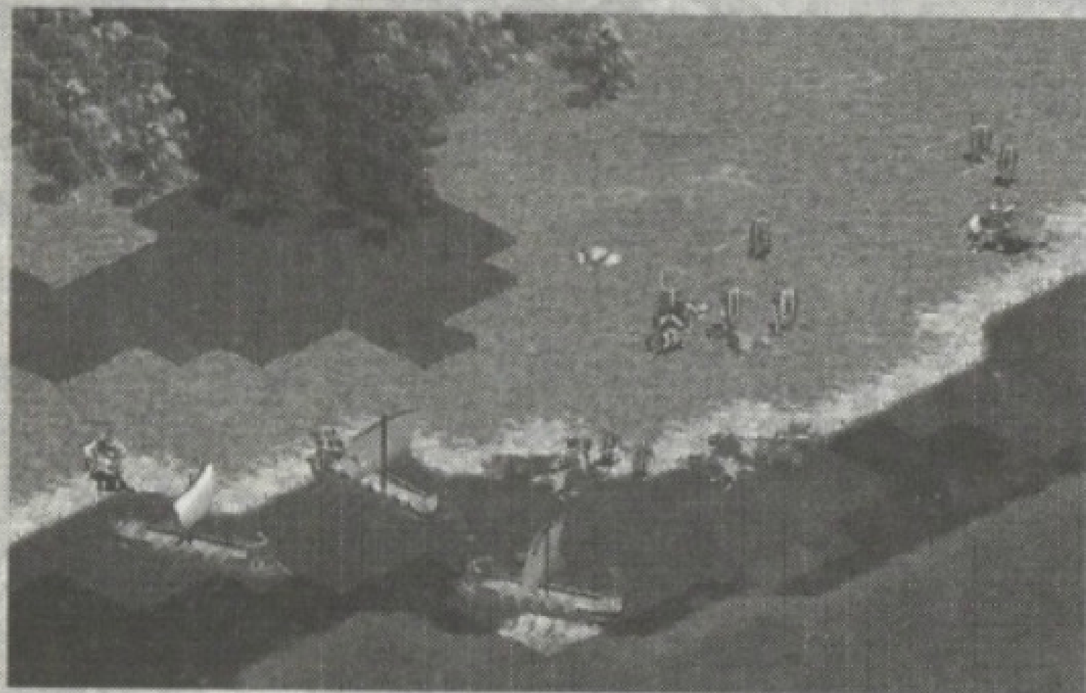
游戏中所有文明部落都要经历石器、工具、青铜器和铁器四个时代的进化才能达到最高等级，能否进化到一个新时代取决于部落内部的资源和相应时代建筑物的数量。当然，每次进化后玩者都可建造各种新的建筑和单位，原有的一些生产部门也能再次升级出更先进的技术（详见下期彩页的 AOE 升级树状图）。先进意味着强大，能否尽快摆脱落后取决于玩家对资源的开采和利用情况。可见资源是本游戏根本之根本，那么就让我们从资源谈起。

资源篇

在 AOE 里共有四种基本资源：木材、食物、金子、石料。千万别小看这些资源，它们的开采工作可以说是 AOE 里最有讲究的一个方面。这四种资源并没有绝对的重要与次要之分，如果你是从原始石器时代的一个城市中心加三个村民"白手起家"的话，也许你会与笔者有以下相同的感受。

1.木材

木材是最重要的资源。作为AOE中只能通过唯一途径获得的有限资源之一，你必须从始至终重视它的采



集工作。在地图上你可以看到大片茂密的森林，这些都是你的木材来源。从石器时代开始你就应该组织至少5人的伐木小分队，不停地进行采伐工作，如果你的木材量跟不上建设需求，那么毫无疑问你将直接处于劣势。在AOE中，木材是建设各种建筑物，制造船只、投石车等所必须的原料，对它的需求贯穿于整个游戏进程中。所以你应当在距离你的伐木小分队和树林尽可能近的地方建造储藏窖(Storage Pit)，这将大大缩短村民运送木材的时间。同时还要保护好你的小分队，因为有些老奸巨滑的对手会在你不留意的时候对你的这些民工发动偷袭，这首先带给你的就是资源供给的临时断档，同时你还得耗费资源去组织第二批民工。如果在游戏的初期就陷入如此窘境，那么你很可能会从此一蹶不振。另外还要注意一点：应尽量优先发展Wood Working技术，它不但可以改进你现有的伐木技术，而且对早期的弓箭手和战船等都会有帮助。

2.食物

民以食为天，食物是生产各兵种和升级的重要资源之一。在你大力扩军备战时，对食物的要求将与木材同样迫切。因此你应在“和平”时期就做到积极储备，宁多勿少。幸运的是，它并不是有限的资源。在最原始的石器时代，你有3种途径可获得食物——狩猎、打渔和采摘草莓树。狩猎可以说是AOE设计上的一大特色，在地图上，你经常能看见一些蹦来跳去的羚羊、正在闲逛的狮子、摇着扇风大耳的大象和爬在水边晒太阳的鄂鱼。你可以下令让村民来猎杀它们直接获得食物，但笔者认为，不到走投无路的地步就不要靠狩猎来维持你的食物来源。一来，前去狩猎的村民可能会受到狮子、大象、鄂鱼的反击，如果村民死掉了会非常划不来；二来，死去动物的肉有变质的设定，如果人手不够多，不能尽快进行收集就白白浪费了；最糟糕的是，多数动物群并不庞大而且距离你的大本营又有一定距离，这势必会延误你的食物采集周期。笔者的观点是，如果一定要进行狩猎工作，那也应该尽量把动物或赶或引至本方大营附近再杀掉，以尽可能地缩短村民步行送肉的距离。猎杀一只狮子或鄂鱼应派3个村民，大象则需5名村民，如果你遇到的是狮王或象王，那只有自认倒霉了。

其实，在网络对战或单机的随机战役模式中，在你的大本营旁多半会有一些低矮的草莓树，你应在游戏最初期派出大量村民分别从事伐木和采摘草莓的工作，你至少应该有一支4人的采果小分队，很少的几棵草莓树便足够让你挨过最原始的石器时代而进化到工具时代。进入工具时代后，你应马上修建集市(Market)，从此你便具有了建设农场(Farm)的能力。农场是一种要占用村民的设施，它需要一个村民在上面耕种，有了它，你就再也不会为吃喝发愁。当然，建农场也有个讲究，你应选择在大本营的后方，至少建8个农场，并在几个农场的中心建个谷仓(Granary)来加快食物的积累速度。值得注意的是，农场在耕种一段时期后便会荒废掉，这时你会看到那个闲下来的村民会自动去旁边的农场帮工。千万别以为这是件什么好事，虽然从理论上讲两个村民耕种同一块土地效率应该加倍，但事实上交回谷仓的粮食并没比一个人单干时多几个子儿，正所谓“一个和尚挑水吃，两个和尚抬水吃”。所以当一个村民闲下来时，应马上再令他去开垦另一个新农场，不要让他去别的农场偷懒。

如果你恰好“住”在海边，那么还应该考虑在石器时代就建个码头(Dock)，造几支渔船出海打鱼，海上那些有鱼蹦出水面的地方就是可供你开垦的“鱼田”。不过渔船的制造数量还应视海上鱼量的多少而定，否则不仅会使你的木材过早告急，同时由于前面提到的“农场问题”在捕鱼上同样存在，所以还会造成船只的浪费，正确的作法则是每块“鱼田”只派一只渔船去捞。

3.金子

在AOE的头两个时代里，金子的用处不大。但如果你在石器和工具时代完全放弃对金子开采和积累，那就大错特错了。当你进化到青铜器时代后，各个兵种的生产以及各种先进技术的升级都需要大把的金子，尤其是建造了神庙(Temple)和政府(Government Center)后所要研究的各项技术，都会花掉你很多的金条，临阵磨枪是绝对不可取的。

与木材和食物不同，金矿的分布通常不很均匀而且并不丰富。如果在你大本营旁就有一个天然金矿，那你真是太幸运了。多半金矿距你的总部都会比较遥远，你要做的便是在前两个时代里决不放弃对天然金矿的开采工作。即使你初始位置的“风水”再不好，也要派4名

村民组成挖金小分队，找到金矿，在它附近利于防守的地方建个储藏窖，并派兵保护。也许你会和笔者一样觉得这样开采金子终究不是长久之计，好在 AOE 中还有另一个获得金子的方法——海上贸易。你可以在码头造一只贸易商船（Trade Boat），它可以用你其余的三种资源去与其他部落中的任何一方兑换成金子。这是个非常有趣的设计，它似乎注定就是给游戏中的盟友们设计的。当你与盟友"做买卖"时，他国库里的金子并不会少一个子儿，而你却如愿以偿地拉着一船的金银财宝满载而归。不过别总去同一个码头，你要经常注意一下交易码头的储金数，如果它低于 50 点，就不必再派两只船同时与这个码头进行贸易了。当接近零时，你就得再换一个码头，因为这个码头的储金数需要相当一段时间才能



恢复。另外，尽可能用食物作贸易原料，千万别用石料，它太有限了！灵活的应用贸易商船和积极地开采天然金矿，你的腰包自然会快快地鼓起来。

4.石料

在 AOE 中，石料可派上三个用场——垒墙、建造防御塔、修建文明奇迹（Wonder）。与金矿一样，石料的分布也不均匀。虽然总数上要比金矿丰富一些，但它同样是一种不可再生的有限资源。在修建了谷仓并过渡到工具时代后，你便有了造墙和建防御塔的本领，这两种设施对于保护你的大本营来说是至关重要的。坚固的城墙能最大限度地保护后方生产基地和重要的建筑，防御塔则可以有效地杀伤来犯之敌。如果有几座发展到铁器时代的防御塔同坚固的城墙配合起来，那么敌方对我方基地的快速冲击骚扰就可以被近乎完全地遏制住。另外，假如你决定最终要修建一座文明奇迹的话，同样需要大量的石料。因此，请不要放松对石料的开采工作，因为它毕竟是一种十分有限的资源。

策略篇

知己知彼，百战不殆！深入了解 AOE 中的各种设定以及相互制约的关系，对掌握战局将起到十分重要的作用，笔者就游戏的某些方面进行了分析和比较，并总结出一些实战经验，希望能对大家有所帮助。

1.关于种族的选择

大家一定都已经注意到，游戏中的 12 个文明部落各有其独到的长处——亚西利亚人（Assyrian）：Bowman，Chariot archer 和 Cavalry archer 的命中率 + 1/3，Villager 速度 + 1/3；巴比伦人（Babylon）：有较坚固的墙和了望塔（双倍攻击力），牧师的回复时间减为 12 秒，石料采集力 + 30%；高丽人（Choson）：长剑士及军队的攻击力 + 80 点，了望塔射程 + 2，训练一名牧师的花费 - 1/3；埃及人（Egypt）：Chariot 和 Archer chariot 的攻击力 + 1/3，金矿开采能力 + 20%，牧师的射程 + 3；希腊人（Greece）：Hoplite，Phalanx，Centurion 和 War ships 的速度 + 30%；希梯人（Hittite）：投石车的攻击力 × 2，对敌弓箭部队的伤害度 + 1，战船视野 + 4；米诺丝人（Minoa）：造船花费 - 1/3，弓箭射程 + 2，农作物增长 + 25%；波斯人（Persia）：狩猎能力 + 30%，耕作能力 - 30%，战象速度 + 50%，三桨战船的发射速度 + 50%；腓尼基人（Phoenicia）：训练战象花费 - 25%，战船高速发射速度 + 2/3；中国商文化人（Shang）：村民造价 - 30%，护墙的耐久度 × 2；闪族人（Sumerian）：村民强壮 + 15，投石车发射速度 + 50%，农庄生产力 x2；大和人（Yamato）：骑兵、射手训练花费 - 25%，村民行动速度 + 1/3，船只攻击力 + 1/3。

除此之外，你还应根据游戏时地图的状况来选择一个真正有优势的种族，所谓地图的状况无外乎体现于地图上的海、陆分配情况和地图的尺寸大小。比如在 12 个部落中，巴比伦人、希泰人和中国商文化人没有生产三桨战船（Trireme）的能力，所以在有大片海域的地图上最好不去选择他们。而真正适合海战的是希腊人、米诺人、



波斯人、腓尼基人和大和人。如果你是在一张小地图上与朋友对战，那么建议你选择在工具和青铜器时代有特殊加强的种族。因为资源的关系，在小地图上一般只能进化到青铜器时代，就到了展开最后决战的时刻了，所以像腓尼基这样全部特长均在铁器时代才能展现出来

的部落应不予考虑，你可以从亚述人、希泰人、米诺人、商文化人和闪族人中选择一个来应付小地图上的厮杀。

2.关于建筑设计

游戏开始后你首先要做的就是建设工作，如果建筑物的摆放位置不合理，就会影响到日后的发展。在AOE中，当你点击了建筑物的图标后，只要按住Shift键便可在地图上一次预定出多个同种建筑的位置，村民们会随后将它们修好。在刚刚进入游戏时，派村民先向四下里走走，搞清楚周围的地形和资源情况后，便可开始修建基础建筑了。值得注意的是，不要把谷仓和储藏窖建在离海岸较近的地方，不要将城中心周围的道路堵死，几个农场与谷仓之间也应该有足够的通路，使村民可以走直线向谷仓里送粮食。基本建筑不要扎堆建在一起，应根据地形尽量靠近资源。后方作为生产基地，兵营则放在相对靠前的位置。



墙，作为一种最基本的防御体系，它能最大限度地保护你的城池。在受敌面筑起坚固的围墙，留出几个供生产部队和士兵出入的"城门"会非常利于防守。在游戏初期，你可以把围墙砌成"L"形，并在拐角处放置防御塔或在墙后布置弓箭手，这招可以用最低的代价挡住来犯之敌。此外，地图上常会有一些丘陵和山坡，在上面布置各种士兵和防御塔，他们的射程和命中率将明显高于在平川上(投石车除外)。所以，如果地图上有这样的地形时，千万别忘了利用它们呀！

3.关于攻防作战

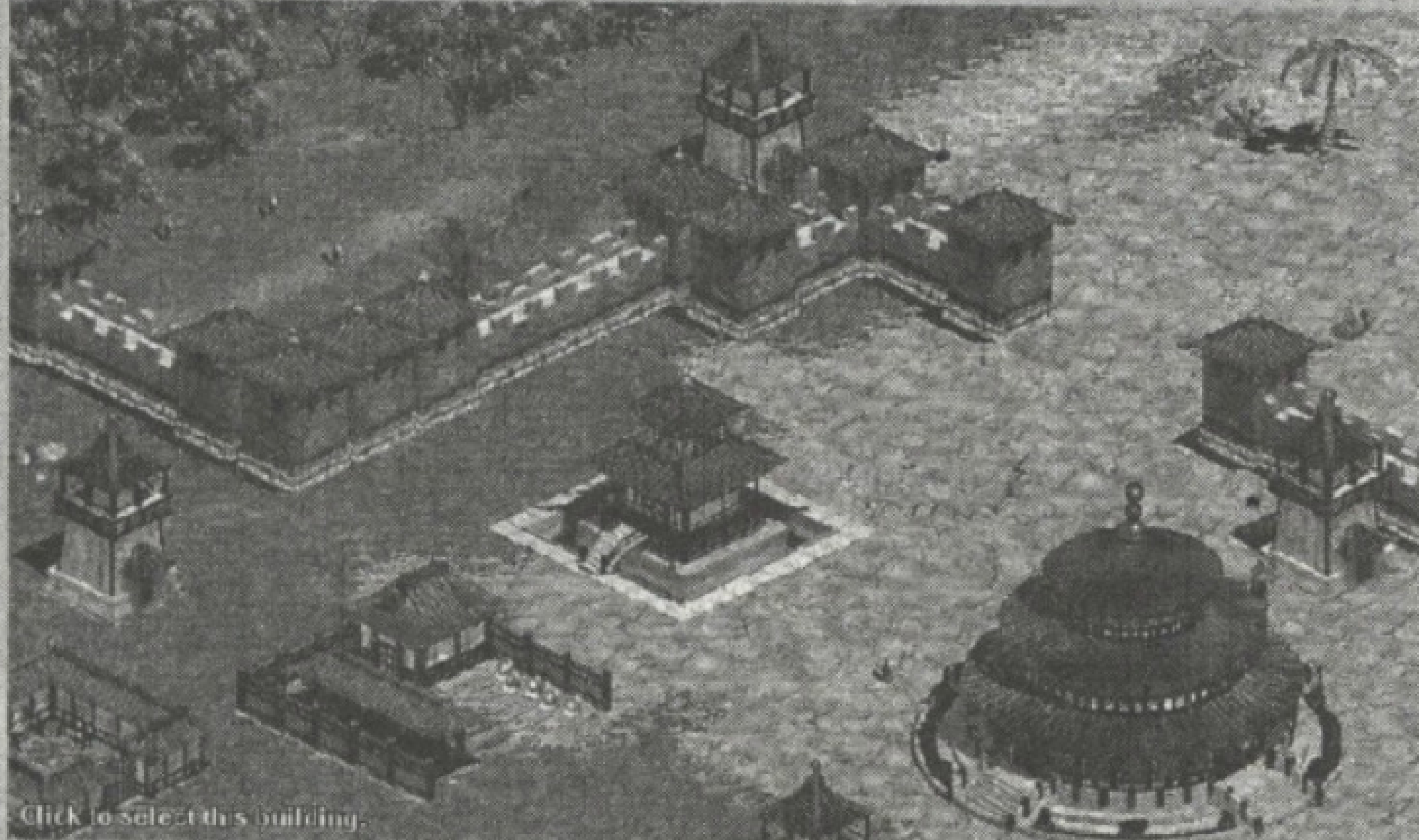
AOE在攻击战术上要比其它即时战略游戏有更多、更巧妙的方法。不过在发难之前请先搞清楚两件事：第一，在AOE中，你能制造的各种单位有总和上的限制，当你在点击某个兵种的建造图标时，突然在屏幕上显示"You Must Research Your Population's Limit"，这就表明你的可移动单位的总和已经达到了游戏规定的上限——50个，无法再增加了。你也许会为画面上过多的村民或是相对薄弱的兵种占据了你的大半兵力而感到无奈，告诉你个最简单、最痛快的办法：点击你不想要的那个单位，然后按Delete键，他马上就会当场"死亡"，这个热键对于建筑物同样奏效，集中更多的优势兵力再进攻吧！第二，除了最常见的征服、限时、积分这三种胜利条件外，AOE默认的胜利条件叫做"Standard"。这种胜利条件允许玩家以下列三种方式获得最终的胜利：占领所有的废墟(Ruins，由几块石头围着一口井的地点)并保持所有权2000年(秒)；捕获所有的古文明遗物(Articraft，如小手推车状物)并保证2000年(秒)不被其它种族抢走；发展到最高技术等级，自己建立一个文明奇迹并保证2000年(秒)不被毁掉。所以当某一方进入2000年(秒)倒计时阶段时，应设法破坏其胜利的充要条件。

好了，开始你的第一轮攻势吧！如果地图不算太大，可以派两个村民出去侦察一下敌情，或者干脆等进化到工具时代再用快马去探路。石器时代的那种拿着木棒的士兵(Clubman)是没有任何价值的，应赶快进化到工具时代把他们升级到斧头兵(Axeman)，并优先考虑研制皮甲(Leather Armor)技术，这可以使你的斧头兵在工具时代里颇具攻击力。防御塔是工具时代里最厉害的防守建筑，不过当进入青铜器时代后，投石车的出现使防御塔从此成了挨揍的靶子，所以必须有其他兵种与之相配合，还要注意经常维修它们。在青铜器时代突然出现了名目繁多的升级项目，到底应该优先发展什么呢？以笔者个人的拙见，应尽量优先研制"轮子"这种技术，有了它，你的部队机动力会大大提高。如果对手比你发展慢的话，你就可集中一队战车(Chariot)对其生产部队进行一次快速的袭击。发动袭击时不必急着去攻击敌建筑物，应尽量多消灭敌人的村民，这样对手将在相当一段时间内继续落后于你。

进入青铜器时代后，对金子的需求量大大增加了。由于一般来讲木料和食物都有较充足的来源，所以战争胜利的关键往往取决于谁能控制金子的来源。在这个时代里，你增加了四种新的建筑，其中"政府"是专门研究各种技术的建筑。但在青铜器时代的升级项目中并没有多少实用性的内容，你唯一需要考虑的是建筑学(Architecture)，它能使你的城池更加坚固。在没有进入铁器时代前，投石车并不是非常好用，而且对移动目标几乎是百发不中的，你必须派一些步兵簇拥在投石车周围以防敌人的马队冲上来把它打散了架。笔者建议在青铜器时代就建造学院(Academy)，因为生产重装甲步兵(Hoplite)实在是要比兵营升级出来的持盾剑士(Broad

Swordsman）划算得多。随后再研制金属加工术(Metalworking)和鳞甲，这样你的部队便迅速具备了青铜器时代最快最强的攻击力。

从青铜器时代开始，你就可以用神庙来制造牧师(Priest)了。也许很多朋友和我有同样的看法，那就是牧师是AOE中最无耻，同时又是最有用的一个兵种。在和CPU对阵时，你一定有过这样的经历：你以绝对优势的精兵强将攻击敌人的城池，对面的CPU却派了一大堆



牧师来对付你。他们不断地把你的士兵召唤进他们的阵营，当你想冲上前去报仇时，他们却扭头撒丫子就跑，这时那些被他们召过去的士兵便会上来攻击你，你只好停下来与那些叛变的士兵周旋，而那些牧师又会站在远处继续召唤你的士兵……看着你用血汗钱换来的大军白白变成了敌人的手下，心里是不是格外的"搓火"？一名牧师的价钱是非常昂贵的，但他转化敌方士兵的能力也是非常实用和有趣的，牧师在使用一次召唤术后要过很长一段时间才能恢复法力，而且牧师的防御力和移动力都非常差，所以你应该拨出一笔经费来研究神论(Mysticism)和多神论(Polytheism)，以提高牧师的防御力和移动速度。除了召唤术外，牧师还可以对己方的士兵进行疗伤，这是牧师的基本技能，因此他不需要任何时间来恢复法力。

让牧师来配合你的部队进攻吧！请把几个牧师放在部队的尾部并单独分配一个编号，他们的周围应该有装备精良的步兵和射手来保护。那么在配合进攻时，你应该召唤什么种类的敌军呢？显然，召唤一个村民是没有意义的，应该选择敌人中移动速度慢且威力大的单位进行召唤，例如重装甲步兵(Hoplite)和战象(War Elephant)等。如果你看到在敌人的方阵中有投石车(Catapult)或巨弩机(Helepolis)，请优先"照顾"它们，这样不但会使敌阵大乱，而且还可以杀伤多个敌人。在有海战的地图上，如果你的牧师能擒获一艘满载敌军的运兵船(Transport)，那可真是件令人狂喜的事情。虽然船里的敌军并没有被召唤过来，但他们的小命已经掌握在你的手里了，你可以用下面两种方法处理他们：第一，按Delete键把他们"蒸发"了，或者送到敌人的战舰旁让他自己来解决（哈哈！）；第二，把运兵船开到不为人知的角落，或者是你的地盘里停放，这样敌人兵力总数的最大限额等于无形中减少了5至10人，真是妙不可言！此外，牧师在参与防守城池时也非常有效，配合投石车和弓箭手，召唤那些勇于向前的敌兵，再让他们反回去攻击敌人的远程武器，不过别忘了在牧师们前面砌一道城墙呦！

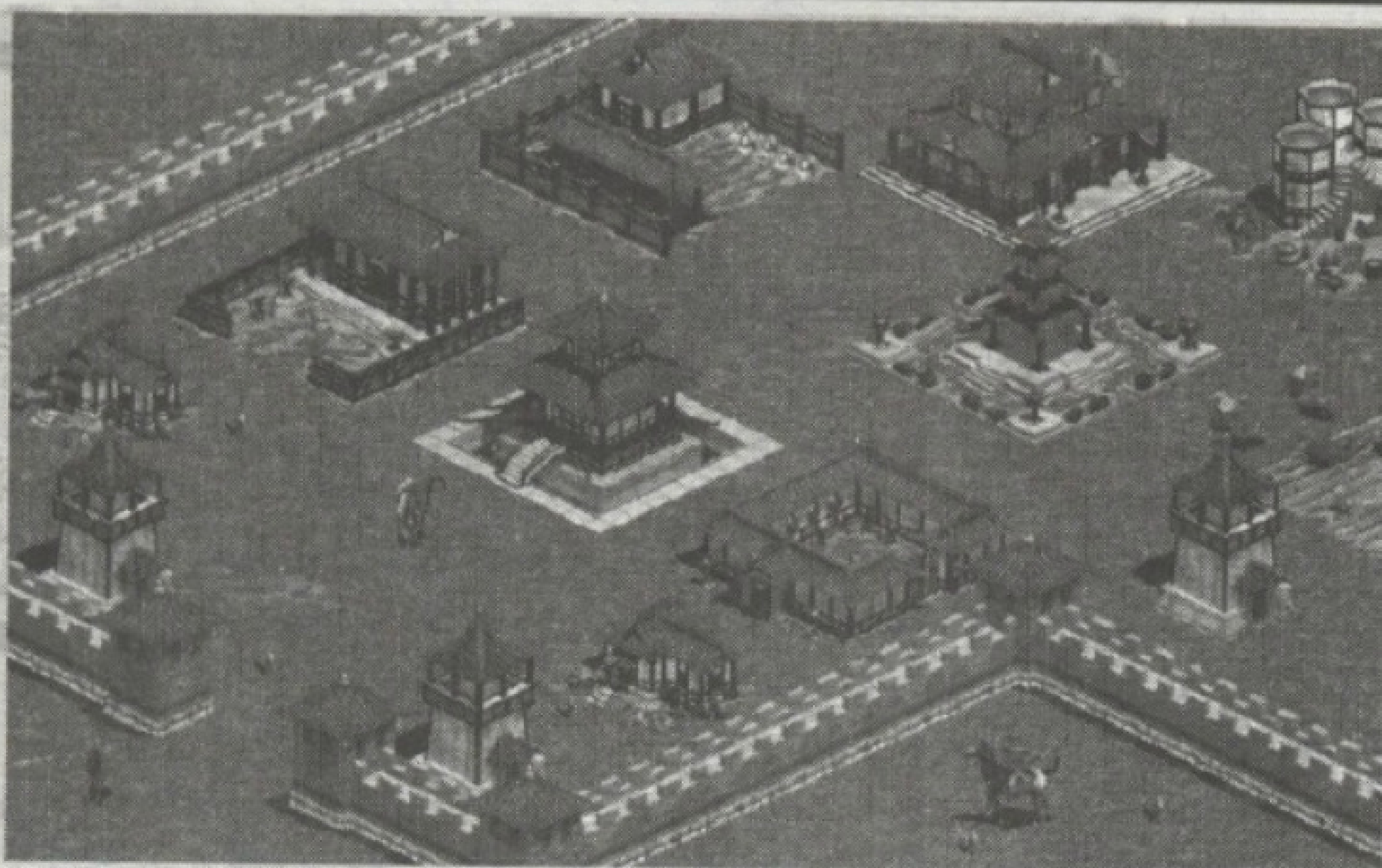
到了铁器时代，你将面临一个最棘手的问题——金子。的确，在这个时代里，谁的金子越多，谁就最可能获得胜利。研究诸多先进技术，制造各种终极兵种都需要大量的金子。所以如果你有足够的金钱，当然应该做到面面俱到，全面发展了。但要是你的手头并不宽裕，那就得选择最实惠的项目来升级了。不研究弹道学(Ballistics)，你的投石车、巨弩机和弓兵的命中率将永远是那么差劲，这项技术在整个的游戏进程中起了决定性的作用，它能使你的投石车和弓箭手们在攻击移动目标时学会打出提前量，你一定要抢在对手前面研究出这种技术。象兵和骑象的射手并不十分实用，虽然它们的攻击力和防御力都很高，但它们的速度实在太慢了，被敌人的牧师召唤过去后又非常不易被消灭掉，所以着重升级骑兵是非常划算的选择，因为在与敌人短兵相接时可以利用他们的速度跑前跑后追杀敌人，非常实用。

在铁器时代里，牧师可以进一步进化。只要研究出一神论(Monotheism)，你的牧师就具有了转化敌人建筑的能力。再拿出150金子来研究狂热(Fanaticism)也是非常值得的，这可以缩短牧师的法力恢复时间，意味着可以召唤更多的敌军，所以别错过它。注意不到万不得已，请不要研究讨伐异教徒(Jihad)这项技术。它固然能使你的村民也变得非常厉害，但同时你的各项生产速度也会大幅度降低，因此最起码也要等你完成了奇迹的建设之后再考虑它。

如果地图上有海域，那么研制铁器时代的三桨战船也是当务之急，因为它在海战中的威力是数一数二的。在实战中，谁能最快造出三桨战船，谁就能较轻易地获得制海权，但在你攻击敌人港口时，一定要小心岸上的牧师，因为用多个牧师来同时召唤一条战船是对付三桨战船的一个很奏效的方法。

在与敌人的最后决战中一定不要一窝蜂地冲上前去，应把部队中的各个兵种分别赋予一个编号，在大队人马的前、中、后部都要布置些骑兵来对付敌人的牧师

和一些突如其来的偷袭，投石车和巨弩机一定要由重装甲的步兵来保护，在部队的中后部布置牧师来随时给受伤的士兵进行治疗。笔者一向喜欢在进攻时带上几个村民，边走边建些防御塔，这样既利于保护自己的军队，又不至于在逃命时被打得太惨。顺便提一句，在敌人的城门口强行建防御塔是个很妙的方法，如果能站得住脚的话，将对我军十分有利。



多人游戏篇

人与人对抗是即时战略游戏的魅力所在，AOE 亦不例外。AOE 在多人游戏上支持得非常全面，特别值得一提的是 AOE 的 TCP/IP 对战功能，它允许 8 个来自世界各个角落的网友在 Internet 上厮杀，而联机的方法更是简单到只需键入创建者的 IP 地址就可以了。所以，AOE 出现不久便成了网上代替 C&C 系列的热门游戏。相对于单机游戏，人与人的争斗真是有着太大的不同，四个时代犹如四个小游戏，除了上面提到的打法仍然适用外，每个时代都还有其独特的打法，限于篇幅，笔者仅把一些多人游戏的要点和打法简单作一介绍。

搞清敌人和盟友的位置固然很重要，但搞清楚敌人的资源来源地则更重要。一定要想方设法攻击和骚扰敌人的生产部队或破坏敌人的资源，这是在任何时代都适用的战术。例如用投石车强制攻击敌人的树林，破坏敌人的木材来源。在海面上看见敌人商船要尽量攻击，由于 AOE 的算法不好，你可利用这点拿廉价的渔船来堵住敌人商船的路径。

只要是稍大一些的地图，一上来就得派尽可能多的村民出去抢金子，特别是在打纯粹的陆战时，几乎是谁的金子多谁就一定会赢。如果是小地图，你可以试试“农民战术”——选择商文化这样劳动力便宜的部族，趁对手没站住脚时制造大批村民冲过去拼命，很可能会收到不错的效果。

AOE 的多人模式允许像 DIABLO 那样只和指定的人交谈，而且还能用中文，这是个不错的功能，多与你的盟友通通气是不算作弊的。如果游戏的胜利条件是“Standard”，那么你收集到的任何一辆“手推车”都不要放在自己的老窝里，大大方方地把它们装上运输船，找个角落一扔，如果被别人打了，里面的“手推车”便又会随机地散落在地图上。

AOE 中绝没有常胜将军，所以在刚开始时就派几名村民去盟友或地图的各个角落里“度假”，以便在基地被打翻时有机会另起炉灶。

与人对战不比对付 CPU，没那么多时间让你把所有的技术都升级。所以要挑最能提高攻击力和最主要的技术来研制，像每个时代提升兵器、盔甲、防御塔和墙的那一次升级，以及轮子、弹道学、占星术等都是必不可少的。一发现对手比你落后，就要马上利用先进的兵种进攻他。人指挥牧师并没有电脑那么灵巧，所以用牧师来守城还不如让他们跟着队伍一起去进攻。找机会偷袭敌人的建筑，一旦将敌建筑召唤过来就马上毫不犹豫地按 Del 键毁掉它，这比派几个小兵抡着刀剑慢慢拆来得快速、有趣得多。

关于《帝国时代》还有非常多的地方可说，我想，大家对于这样一个好游戏也都是各有各的打法，更多的东西留给大家自己慢慢去体会吧。尽管《帝国时代》在程序算法上有非常大的不足，游戏中还有这样、那样的 Bug（例如一次建两个城中心的 Bug），但这些并不会抹杀它那无穷的魅力。那手绘精度的画面、栩栩如生的动作、气势磅礴的音乐、逼真丰富的音效，一切的一切都把《帝国时代》的气氛烘托到了极点。最近网上还出现了一个可以将《帝国时代》汉化的软件，相信这更会使它成为国内一个老少皆宜、人人喜爱的即时战略游戏。愿大家都能建立一个属于自己的帝国时代！

注：特别感谢笔者的网友——上海的淘淘小姐的大力支持（总是把我打得很惨）！

出品公司	Microsoft		
载体	光碟	系统	WIN95
语种	英文	类型	即时战略
画面	★★★★★	总评：91 晶合实验室	
音响	★★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★		
娱乐	★★★★★		

附表:AOE 各兵种一览

分类	名称	HP	破坏力	射程	装甲	速度	建造单位	装载力
步兵类	Clubman	40	3	--	--	中	BARRACKS	--
	Axeman	50	5	--	--	中	BARRACKS	--
	Short Swordman	60	7	--	1	中	BARRACKS	--
	Broad Swordman	70	9	--	1	中	BARRACKS	--
	Long Swordman	80	11	--	2	中	BARRACKS	--
	Legion	160	13	--	3	中	BARRACKS	--
	Hoplite	120	17	--	5	慢	ACADEMY	--
	Phalanx	120	20	--	7	慢	ACADEMY	--
	Centurion	160	30	--	8	慢	ACADEMY	--
弓箭类	Bowman	35	3	5	--	中	Archery Ranger	--
	Improved Bowman	40	4	6	--	中	Archery Ranger	--
	Comosite Bowman	45	5	7	--	中	Archery Ranger	--
	Chariot Archer	70	4(x3vs Priest)	7	--	快	Archery Ranger	--
	Elephant Archer	600	5	7	--	慢	Archery Ranger	--
	Horse Archer	60	7	7	X2	快	Archery Ranger	--
	Heavy Horse Archer	90	8	7	X2	快	Archery Ranger	--
骑兵类	Scout	60	3	--	--	快	Stable	--
	Chariot	100	7(x2vs Priest)	--	--	快	Stable	--
	Cavalry	150	8(+5vs Infantry)	--	--	快	Stable	--
	Heavy Cavalry	150	10(+5vs Infantry)	--	1+1	快	Stable	--
	Cataphract	180	12	--	3+1	快	Stable	--
	War Elephant	600	15(蹬踏)	--	--	慢	Stable	--
投石类	Stone Thrower	75	50(1×1)	10,2	--	慢	Siege Workshop	--
	Catapult	75	60(2×2)	13,2	--	慢	Siege Workshop	--
	Heavy Catapult	150	60(3×3)	13,2	--	慢	Siege Workshop	--
	Ballista	55	40	9,3	--	慢	Siege Workshop	--
	Helepolis	55	40	10,3	--	慢	Siege Workshop	--
渔船	Fishing Boat	45	--	--	--	中	DOCK	15
	Fishing Ship	75	--	--	--	快	DOCK	20
商船	Trade Boat	200	--	--	--	快	DOCK	20
	Merchant Ship	250	--	--	--	快	DOCK	20
	Light Transport	150	--	--	--	中	DOCK	5
	Heavy Transport	200	--	--	--	快	DOCK	10
战船	Scout Ship	120	5	5	--	快	DOCK	--
	War Galley	160	8	6	--	快	DOCK	--
	Tritreme	200	12	7	--	快	DOCK	--
	Catapult Trireme	120	35(1×1)	9	--	快	DOCK	--
	Juggernaut	200	35(2×2)	10	--	快	DOCK	--
其他	Villager	25	3	--	--	中	DOCK	--
	Priest	25	--	10	--	慢	DOCK	--

黑暗殖民地（下）
DARK COLONY

北京 赫闻 湖北 柯为 汪亚非 李俊杰 荣先国

格雷人的行动

勒布雷斯的T－战船在定居于外太空前，花了近五百年的时间来寻找适合居住的星系。一个很偶然的机会，我们的四艘飞船出发前去调查太阳系，发现其第三颗蓝色行星可能适合殖民。船队于1947年夏天到达，尽管于新墨西哥沙漠某处失去了一位成员，但我们在对人类和地球进行医学及技术研究的同时，一直未被发现。

研究表明，由于人类无限制地开采自然资源和对生态环境的不断破坏，所以对地球的殖民计划并不可行。然而，我们发现火星上却是另一番情景……

如果火星可以居住，那么这个完好的、毫无防御的，并且有足够资源的红色星球将是一个理想的新家。而人类已经在上面发掘出拥有高能量的新资源——PETRA－7物质，并用它来改造这个星球。人类最具野心的计划已经开始了，而我们格雷人正关注着这一切，并等待时机的到来……

现在是2137年，火星已被地球人改造成了一个生机勃勃的星球，人类正在着手于他们的殖民计划，对于我们来说，经过了如此漫长的等待，是时候了，我们进军新家园的日子已经来临了。

第一关　首次到达
FIRST　STRIKE

战报：由于人类的呼吸系统很弱，所以他们在火星上建造了空气圈，委员会认为这正是他们的弱点所在，我们就从这里下手吧。

任务：摧毁所有的人造空气圈。

提示：在地图上转一圈，把看到的敌人都消灭掉，当然还有那些绿乎乎的东西。

第二关　冲突
INTERFERENCE

战报：委员会希望人类的卫星通讯设施从火星上彻底消失，能够指挥这次战役是你的荣誉。

任务：摧毁人类通讯站。

提示：敌人有两个通讯站，分别位于左下方及右方，各由一个炮塔及敌军守卫。建议首先组织力量抢夺中部和左中部的两个矿场，并消灭右方的人类通讯站，最后组织大量镰刀怪（SY DEMON）强攻左下山环里的通讯站。

第三关　泄露的古代遗产
LEGACY　REREALED

战报：一支人类部队正在搜索藏在古代文明中的秘密武器，你一定要赶在他们前面，给他们一个迎头痛击。

任务：找到遗迹；保护你的发现；摧毁人类基地。

提示：古代遗迹就在我方基地右下方，敌人的基地在正上方。先拉一支队伍去遗迹那里，等一会儿敌人就会从遗迹上方的路口大举进攻，所以要在那里多摆几座炮台（XENOWORT）守住。在我方基地的上方有两个矿点，左边还有一条出路，建议当敌人主力攻击右边遗迹时，派大部队从左边包抄敌人的老窝。

第四关　突破
OPERATION: BREAKTHROUGH

战报：人类在这个地区有一个能源贮存站，夺取它会为你带来一枚军功章！

任务：找到PETRA－7能源贮存站；摧毁人类基地。

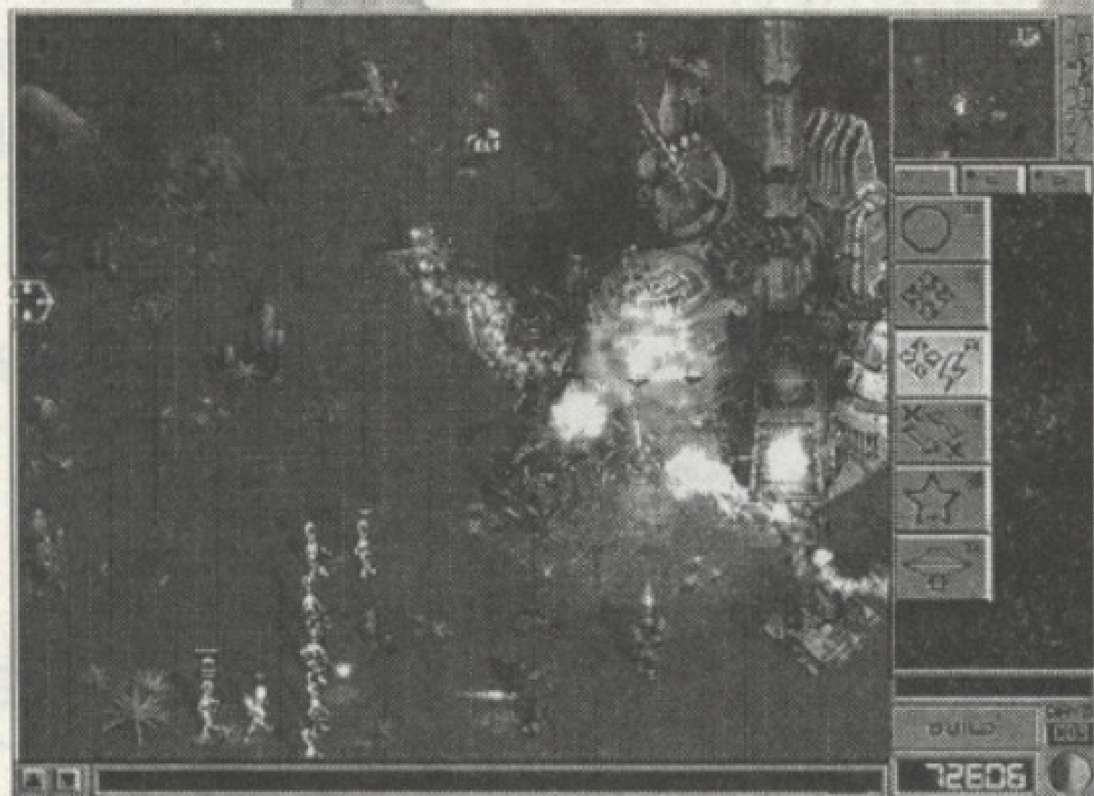
提示：我方基地处于右上角，两条出路均被敌方炮台挡住，你的指挥官被空降到基地下方一个岛上。开始时可派一只飞鸟由基地向地图左上角飞过去（小心路上人类的防御塔），就可以找到人类的PETRA－7能源贮存站，这样你就会得到大约一万多的资金。而后迅速升级基地，造出胖子（ATRIL），炸掉敌人守在路口的炮台，然后再进攻处于左下角的敌军。注意：如果你进攻较慢，

敌军可能会在左上方聚集一批颇具实力的部队，另外在进攻时最好不要走左方的路线。

第五关 好运降临

ROSWELL REVISITED

战报：将敌军指挥官"请"来有助于委员会分析人类手中的秘密，行动吧。



任务：找到并绑架人类司令官。

提示：记住要一路狂奔，不要和敌人纠缠。路上你会发现一些蓝色的闪闪发光的设施，那就是 PETRA－7 能源贮存站，占领后运输机会空投部队帮助你。基本行动路线是先沿地图的右边走，然后见机往中部移动，只要冲到地图中央人类司令官所在地，即可过关。

第六关 傀儡主人

PAPPET MASTERS

战报：委员会对人类指挥官 TICK 的大脑进行了分析，了解了敌军的动向，最重要的是掌握了有关秘密武器的信息，好好利用吧。

任务：摧毁敌人大本营。

提示：我方基地处于左上角，敌方基地位于最右方的中部。开始时，我方指挥官会在地图最下方空降，干掉附近几个垂死的人类小兵，即可带走战利品——三件秘密武器，立即回到基地。由于基地周围有足够多的防御设施，所以我军不用在基地内部困守。在基地的左下方有小股敌人守着一座金矿（地点可能随机），可指挥机动部队先占领此处金矿，然后向敌人的基地发起进攻，这时可使用秘密武器（注意每件武器只能用一次），敌军着了道后就会自相残杀起来。

第七关 内战

CIVIL WAR

战报：TICK 指挥官可以帮我们挑起人类军队的内部冲突，给我军全歼敌人带来很好的机会。

任务：摧毁人类的基地。

提示：我军在一座小岛上，有两条通路和外界相连，因为与左边桥相连的是另一座孤岛，上面没有敌人，所以不用派兵把守。倒是靠下部的出口是进出岛屿的唯一通道，所以要布置些炮台和地雷。敌人的基地多达三处，不过右上角 TICK 的蓝军已被我方所控制，他们可以牵制右下角的浅蓝军，因此我军应首先尽快消灭位于地图左中部离自己最近的红军，同时还应派一支队伍去占令右边的矿点，并与 TICK 的军队相呼应。红军被灭后就可以调集左下和右边的部队夹击右下角的浅蓝军。灭掉浅蓝军后，TICK 的部队和基地便失去了存在的意义，如果你事先已在他的基地周围布置了一定数量的炮台，那么消灭他便是易如反掌的事。

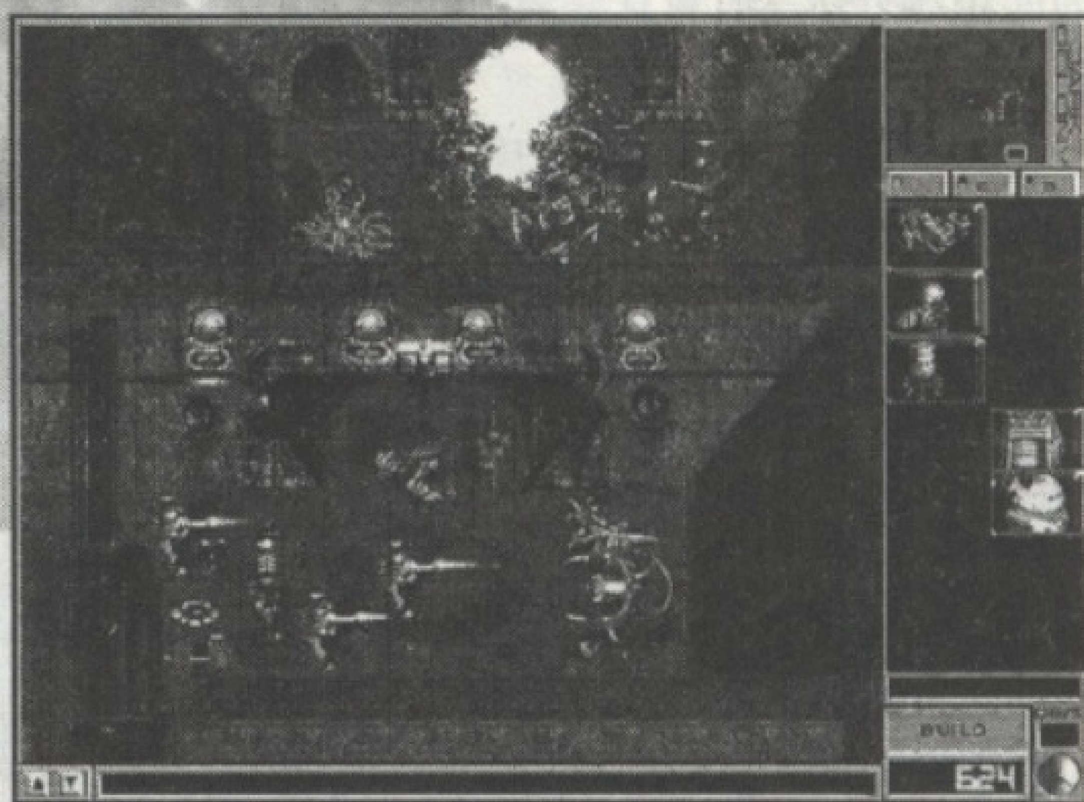
第八关 尖叫者

THE SCREAMER

战报：TICK 在上次的战役中逃走了，他现在已经成了丧家犬。我们必须找到他，掘取他脑中的最后一点秘密！

任务：找到 TICK 指挥官；摧毁人类基地。

提示：开始时，我军指挥官向北走即可找到人类指挥官 TICK，跟着他一直跑到我方基地的下方，指挥空降下的部队干掉他，而后尽快回到位于中部的我方基地。发展起来，组织大部队先消灭下方的敌军，再去解决右上角的人类基地。



第九关 被埋葬的财宝

BURIED TREASARE

战报：我们已经确定了古代遗迹的位置，委员会认为 GORRE 对完成这次发掘任务会有很大的帮助，所以你要会合他们来完成任务。

任务：找到有古代遗迹的房间。

提示：指挥你的小队一路向上与另一支小队会合，再向右经过两个路口与第二支小队碰头。然后将停在右上角的 GORRE 拉过来，你将发现在他们的帮助下敌人会很容易被干掉。此后全体部队向地图右下角移动，隐

藏古代知识的秘室就在这里。注意先别让指挥官进入秘室，应在秘室左方的路口摆好阵势，指挥官进屋后我军必须顶住敌人长达1分钟的疯狂进攻，所以一定要在第一道防线后面布置好GORRE向敌人大放病毒，60秒过后指挥官即可从北门安全撤离(这里似乎有个bug:笔者的指挥官在最后5秒时被敌人打死在北门里，竟然也算过关了，咦？……)。

第十关 动物本能
ANIMAL INSTINCT

战报:没有时间再去浪费了，如果能控制整个星球，你将为所欲为！

任务:摧毁人类的基地。

提示:本关一开始就有大批人类部队猛攻地图中央的我方基地，看来这个基地显然是保不住了。不过，看看右下角吧！指挥官被空降到了这里，走到右边拿取最初的资金，开始发展建设。注意要守好基地左方及上方两个出口，尽量控制住至少两个矿点，派人去探察上方的地形，敌军基地就在左上角。

第十一关 蜘蛛峡谷
SPIDER CANYON

战报:敌人差一点摧毁了我军的基地，趁着敌人进攻的间隙，我军得到喘息之机，经过整顿后，我们将发起新的进攻。

任务:找到GORREM，并用它来偷取人类矿产；消灭敌军基地。



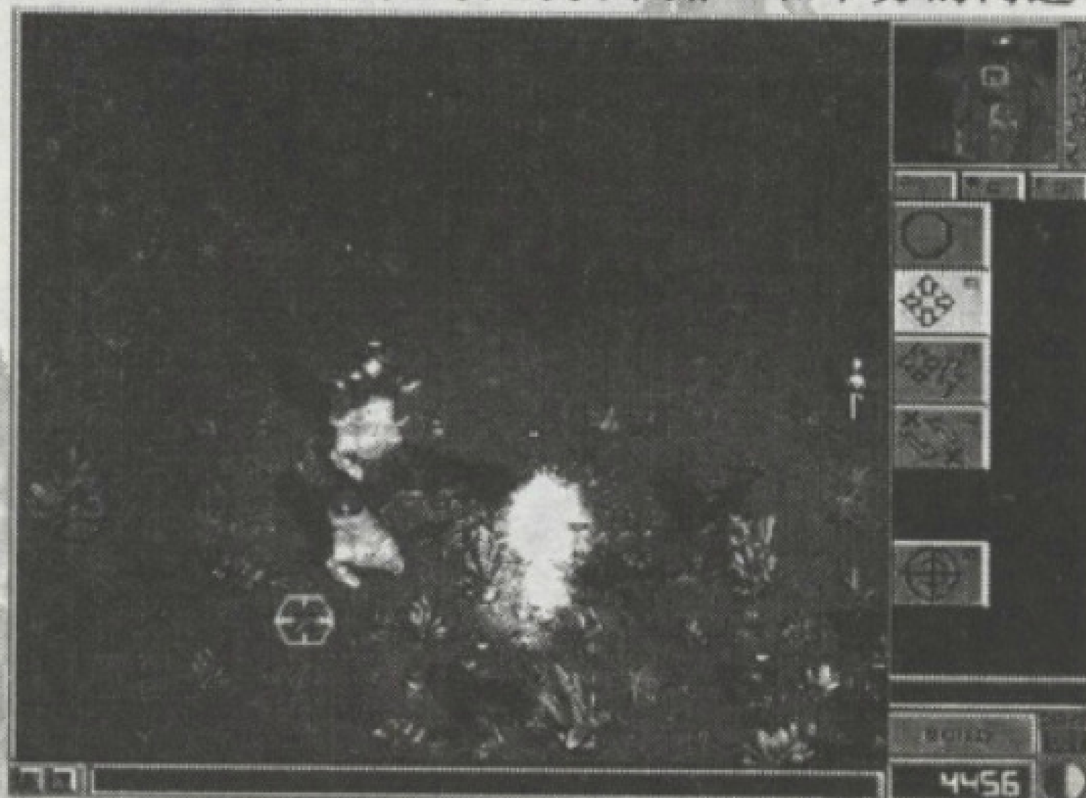
提示:我军开始时只有800资金，所以当指挥官及其部队在右下角空降后，必须先用两只飞鸟找到分别位于指挥官所在地上方及左方很远处一个岛上的GORREM，让它们去偷敌人的资源。此后便可生产采矿车挖掘右方的资源，展开建设。敌人的基地在地图左下靠中部，所以我军基地左下角的通道一定要以重兵守住。

第十二关 胜者为王
THEN THERE WAS ONE

战报:委员会对你的工作很满意，决定让你继续指挥进一步的战斗。

任务:摧毁人类的基地。

提示:敌人的两座基地分别位于地图的右上角(蓝军)和右下角(红军)，在我军基地的右侧有一座小桥是易守难攻之处，此外上方的狭窄路口和下方的河道也很



好设防，而且左部地区的矿产十分丰富。所以我军可先对敌人红军采取守势，把主要兵力用来集中消灭蓝军。

第十三关 地球的阻挠
EARTH INTERRENES

战报:我军节节胜利，敌人感到有些后悔了。

任务:摧毁人类的基地。

提示:我方位于右下角，左上方和右上方有两座敌人的基地。可左方、左上和上方的狭窄路口布防。建议先攻下右上的敌军，这样可以控制住更多的矿场。当你有强大的经济来源后，便可用“怪”海战术拼掉敌人的另一个基地。

第十四关 答案
THE ANSWER

战报:委员会得到可靠情报，已发现藏于地下的神秘武器，那将是我们最终胜利的保证。

任务:找到神秘武器。

提示:这一关你会发现和人类的第十四关非常相象——根本无需猛冲猛打，出门右拐，撂倒几个敌人后继续向右，发现一条很窄的通道，然后沿着它向下再向左走，OK，过关！

第十五关 最后的清除
FINAL EVACUATION

战报:可怜的人类现在才知道什么是恐惧，不过为

时已晚!

任务:摧毁人类的基地。

提示:敌人的三个基地分别座落在地图的右上、中上和左中。刚开始时一定要顶住敌人的进攻,支持一阵子应不会太难吧?不久你的超级秘密武器 PORTACTS 就会飞来支援你了,你只需派三四个维修工跟着它出去"逛"上一圈,你会发现那三座人类基地简直就是不堪一击。

尾 声

我们格雷战士们经过浴血奋战,终于赶走了人类,我们将在火星——这颗美丽的星球上建立起我们新的家园。

当大家都陶醉在胜利的喜悦中时,忽然看到 PORTACTS 发出耀眼的金黄色光芒,径直飞到了地球上空,在那里产生了一个巨大的黑洞,从洞中出现了无数飞船飞向地球……

地球人的命运会怎样呢?我们将无法知道更多……

出品公司	SSI			
载体	光碟	系统	WIN95	
语种	英文	类型	即时战略	
画面	★★★★			总评:
音响	★★★★			77
操作	★★★★			
剧情	★★★			
娱乐	★★★★			晶合实验室

附表1:格雷人武器简介

名称	高度	重量	主要武器	辅助武器	装甲	功能	弱点
GRAY	1.7M	60Kg	等离子电	无	氧化聚合皮肤	步兵	攻击力弱
ATRLL	3.5M	1000Kg	可爆炸粘	无	氧化聚合皮肤	炮击	无防空
SY DEMON	2.6M	140Kg	生化镰刀	无	氧化聚合骨架	重型地面攻击武器	无防空
ORTU	3M	50Kg	可爆炸粘性谋	无	氧化聚合皮肤	轰炸、侦察	装甲弱
GORREM	2M	75Kg	心灵感应	有毒苞子	无	长距离杀伤、偷矿	昂贵
BROZAAR	2M	800Kg	无	无	氢化聚合皮肤	采矿	无防御性武器
XENOWORT	1.4M	600Kg	等离子炮	无	密集氧化聚合皮肤	机动防御	未展开时防御力低
SLOM	0.5M	1.5Kg	可爆炸性氢化物	无	薄弱氧化皮肤	地雷	无防御力
SLOMSAUCER(不可造)	7.2M	800Kg	无	无	原子盐溶剂	战地运输及吸收	无武器
ZISP	3M	60Kg	药物治疗	遗传治疗	无	治疗、修理	无防御性武器

附表2:特种武器简介

名称	高度	重量	主要武器	辅助武器	装甲	功能	弱点
TEKTEARA	不详	不详	超声波	无	不详	古老聚集设备,可召集地图上生物共同战斗	不详
MAKTOR	不详	不详	捆绑物质	无	不详	古老废物处理设备,可集中附近部队进行销毁	不详
SOLORIS	不详	不详	制造薄膜	无	不详	古老爆炸设备,可集中攻击某一点,威力强大	不详
LUNETEK	不详	不详	超声波	无	不详	古老混乱设备,可使附近部队自相残杀	不详
KAOX	不详	不详	单分子镭射刀	无	不详	古老杀戳设备,可分身于地面横冲直撞	不详



迷失的世界

浙江 明灭

这个世界由人们日复一日的劳作构成，也由臆想、曾经的传奇、神话或理想构成，于是有了斯皮尔伯格的侏罗纪、希腊神话中的众神之山，乔斯坦、贾德笔下纸牌小丑王国，或者中世纪教堂阴影下的魔法大陆，有了精神可以栖息的家园或者灵魂可以放纵的乐土。

寻找传奇的切入点，然后成为传奇的一部分，是每一个年轻的心都曾隐约闪过的幻想，也许会是另一种说法，比如浪漫或者漂泊什么的，只是我们都要长大，这些就都成为代价的一部分付出了。好在生于千年之末，有了丰富而廉价的方式可以介入各种可能而悠游其间（进步或者退化？）从数年前的《战神Ⅱ》中那低沉的告诫中："伟大的战神啊，敌人犹如狼群正在咬啮你的脚踝"开始，我就陷入了莫名的困惑或曰迷失中，在一个架空的背景和世界观中展开了传奇生涯的序篇。在连年争战杀伐和魔法与火的间隙我还能够记得的就是一次次如同过度盛宴后的厌腻，然后痛下决心 DEL 掉，再后是反复。

逝者如斯，从此以为只是年少荒唐，类似的故事将成为甚至可以笑谈的对象，然而梦魇般的魔法大陆又渐次展开，并意味着迷失将是生活中的常态。

无疑《战神Ⅱ》那亦真亦幻的内蕴，其精神上的继承者并非是近期推出的嫡亲《战神Ⅲ》，而是魔法门英雄无敌系列（以下简称 HEROES Ⅱ），不必重述它曾有过的荣耀——CGW、PC GAMER CHOICE 或 TOP 1，只需要知道 INTERNET 上有不下十个专业站点——（大多是爱好者）支持它，甚至产生了一个 ORACLE LEAGUE（神谕同盟），数以十万计的人们在网上决出高低并进入 HALL OF FAME（名人堂）供后进追忆便可知端倪，虽然连 HEROES Ⅱ 的资料片 THE PRICE OF ROYALTY 也不再是新作，但粗算来这个系列近一年在我窘迫的硬盘上占据了一个固定的位置，它已注定会进入我心中的名作堂。

一、二代有太多的资料，自不必饶舌，二代资料片或者还可以略略一谈。

从我听说了该片有 20 个独立的地图，15 种新宝物、11 位新英雄登场及四个独立而漫长的战役时，就只有了一个说法——期待值 100，现在总算找到这些资料并奉献给大家，可以一观究竟，详见附录。

做为资料片是需要配合前作即Ⅱ代方可运作，但是片头那段迫力十足的动画前制作组却为 CYBERLORE，一个应该听说却使劲也没想起的名字，看过后便算。近日在网上 SURF 时忽然看到它，顺便一看方知果然是旧识，该小组是资料片专业户，现在还有很多人玩的魔兽的超难续篇 WAR2——BEYOND THE DARK PORTAL 即是该小组手笔，当时即为其精美的造型和颇具创意的英雄领衔模式所动，又因后期屡遭败绩而退缩。反观这次的续作，简直如同原创般精致而有张力，只有赞叹不已的份了。

具体的战争背景和成功条件我就不剥夺你探索的乐趣了，这里只就自己一点心得及汇集的一些解决之道稍作展开。

▲首先是每个游戏开始时的选择，每次都有三个可选优惠，有的是宝物或是某种能力还可能是部队、资源，一些朋友畏于英文或急于进入战况而随意选择，这在一开始就拉开了差距，所谓摔倒在起跑线上。请注意它这里所给予的物品价值差别巨大，极端的个例有一次是能使 KNOWLEDGE＋5 的 FORMEST SCORLL 终极卷轴，最差的一个仅是加一种能力，这在一、二代还不很明显，因为一、二代大多宝物只加 1，但在资料片里新添了众多的古代遗珍，＋2、＋3 或干脆每样都加的实在不少，所以不可轻忽。对策？只有记住以下附表或死 K 英文，那么一样东西是否有价值望文知意总错不到哪儿去。

▲关于高分的获得：不取决于你英雄等级的高低或占有宝物的多少，只由起始设定的难度及所完成的回合数决定。

▲关于 DIPLOMACY 的说法：看到野外的怪物特别是强力兵种屈服于你显赫的声威而免费加入无疑是快慰的和许多人苦升该项能力的原因，但是据研究：免费

加入与此项无关，也即是说只有花钱才好办事。想省几块金币吗，它取决于这样两项：A 游戏开始时会随机设定 20%的加入者，即野外生物有些天生就乐意加入你，只要符合 B 项，即你所率领的军队之实力两倍或以上于它的话，它就不再做无望的挣扎了。当你的军队五倍于它的话，那么最大的可能就是 FLEE 即逃走。所以不要见生灵就要涂炭，善用察看怪物加入你的百分率吧。而 DIPLOMACY 在初、中级时，买到的队伍即少又昂贵，练到专家级时恐怕你也很难让魔法大地上残存这种生物了。

▲真正的英雄：您肯定跟我一样等级不低了，在做友善的访问期待更进层楼时被蔑视为不是真正的英雄，那么标准何在？取决于一项能力即 LEADERSHIP(领导力)，从字面说也还合理，没了领导力别的再强也不是将才。

▲不知道你有没有碰到，反正我是没碰到。传言中运行于 WIN95 版时会出现音乐断续或干脆什么都不出，原因居然是因为光碟版里提供的 CD 音轨太多所致，资料片中就有多达 42 首 CD 原音轨，音轨越多可能性越大，这个 BUG 在升级版中获得解决。说到音乐不能不赞，一个冬日的午后我就在纯粹播放该片 CD 音轨中享受着时间流淌而过的体验，一种简单的快乐。

▲教你一个损招，也是练功狂或 RPG 迷们乐此不疲的，一旦你学会了 CAST ELEMENT 这项法术，且有足够的实力保证不受损失地击败元素生物。那就不断地放出元素生物然后灭了它，尔后再放再灭，魔力用光了回城休息一天，REAPEAT AGAIN，何愁功力不大进，这招金庸群侠迷们在张三丰那儿可是很会心呢。

▲英雄的移动能力取决于瓶颈所在，即队伍中走的最慢的那位，探险时扔掉它吧。

▲寻求平衡点，万事万物莫不存在平衡感，这才是有序的世界，失去了平衡也即是熵值的增加。在这个游戏中发展初期至关重要，所以需要找到合适的途径，你觉得这样的建设怎样：第一周即建 STATUE(雕像，可增加产金量)和 WELL(井)及各种生产装置，注意不是魔法塔，且不要升级，第二周雇佣那些不需 UPGRADE 的物种并让你的英雄出发吧，但本周不要再建任何建筑，且以后每周的兴建次数不超过两次，否则你只剩下一个美仑美奂的大城——但是空城，等入侵者来摘取胜利果实，所以预算的平衡不可不察。

▲ 复活节彩蛋 (EASTER EGGS)：据说在主界面中某一扇门点击它会出现魔法门 6(RPG) 的隐藏画面，你试出来了吗？请告诉我版本号，我只能述而不详了。

▲ 命令行：没想到吧，这个游戏居然还可加参数，挺让我这样的 DOS 爱好者高兴的。

/DO 没有数字音效
/IO 跳过介绍画面
/MO 没有 MIDI 音乐
/RO 没有 CD 音乐
/NWC 仅用于 WIN95 的 DEBUG 模式

最后可供分享的是流言：HEROES Ⅲ 赶制中，完成度尚属商业秘密，希望它还是晚一点再“闪亮登场”吧，因为？因为在知道迷失很轻易且无所不在时，还是先让别的美好盈满吧。

附：Heroes 2 Expansion Pack：The Price of Loyalty

新战役：

The Price of Loyalty （长） 忠诚的代价
Descendants （长） 后裔
The Wizard's Isle （短） 巫师岛
The Voyage Home （短） 归家航海之旅

新 Artifacts

Breastplate of Anduran＊ Anduran 的胸甲 ＋5 defense
Helmet of Anduran＊ Anduran 的头盔 ＋5 power
Sword of Anduran＊ Anduran 之剑 ＋5 attack
＊Armour of AnduranIf Anduran 武装 当你获取上述所有并装备于一个英雄，则此人可得 town portal 魔法，且 luck 和 morale 至最大。

Arm of the Martyr 殉教者之臂 ＋3 power，但不死系的道德值会下降。

Broach of Shielding ???(broach 意为钻孔）对末日法术损伤减半，但 power 值 －2。

Crystal Ball 水晶球 在所持英雄有效半径内可获得任何信息，右键点击。

Gravedigger's Shovel 掘墓者之铲 增加 Necromancy 技能 10%。

Heart of Fire 火心 对火系减少 1/2 损伤，寒冷系增加 2 倍损伤。

Heart of Ice 冰心 对火系增加 2 倍损伤，寒冷系减少 1/2 损伤。

Holy Hammer 神圣重锤 ＋5 attack。
Legendary Scepter 传说权杖 ＋2 所有能力。
Masthead 桅顶 海上战斗＋1 luck，＋1 morale。
Spell Scrolls 魔法卷轴 学会所载 spell。
Sphere of Negation 否定之球 战斗双方都不能使用魔法。
Staff of Wizardry 巫灵之杖 ＋5 power。
Sword Breaker 断剑 ＋4 defense，＋1 attack。

新英雄 族系

Gallavant Knight.
Kraegar Knight
Joseph Wizard
Jarkonas Barbarian
Uncle Ivan Barbarian
Dainwin Knight
Ceallach Knight
Martine ???
Marco Wizard
Drakonia Necromancer
Fadlan Necromancer

谋事在人 成事亦在人

——魔Ⅱ城主战略

北京　希旱

元朝末年，天下大乱（象是很土的RPG背景故事开头）各路英雄逐鹿中原，而最后朱元彰得以成功，与其军师刘伯温所提出的“广积粮，高筑墙，缓称王”战略是密不可分的。“广积粮”使自己经济、军事实力稳步增强。“高筑墙”，戒备森严的防御使对手望而生畏。“缓称王”，避免树立太多的敌人。这样循序渐进，远交近攻，终于取得天下。以上瞎扯了一些无关的事情，以下切入正题。

一、战略篇

此战略适合于大型和超大型地图，而中小型地图战略回旋余地小，请读者主要阅读后面的战术篇。

作为一名城主，游戏开始后首先考虑的是如何使自己迅速发展，以下我结合一些魔Ⅱ的数据给大家介绍一下我的发展战略，以下是六种城堡的建设费用(除造兵建筑外，二层魔法塔、雕像、水井和增加初级兵种数目的建筑也包括在内)。

人类城堡(酒馆必建)
29700金　95木　35铁　4硫　4水银　4宝石　34水晶
野蛮人城堡
24300金　35木　75铁　4硫　4水银　4宝石　20水晶
精灵族城堡(酒馆必建)
26500金　30木　40铁　4硫　39水银　14宝石　4水晶
龙族城堡(地下城必建)
41500金　10木　60铁　54硫　4水银　19宝石　4水晶
法师族城堡(图书馆必建)
43700金　45木　40铁　14硫　9水银　49宝石　14水晶
鬼族城堡(盗贼公会必建)
33400金　45木　40铁　19硫　9水银　19宝石　24水晶

建成后一座城堡每天可产金1250元，每周收入8750元。(注1)

到后期按这种收入：

人类城堡每周能招4个十字军战士，5个斗士，6个高级剑士和5个高级箭手。

野蛮人城堡能招5个战争巨魔，4个独眼巨人，7个半兽人。

精灵族城堡每周能招3只凤凰，5个大德鲁依，5个大精灵，1匹独角兽。

龙族能招2条黑龙，1个牛头人王，1个石像鬼。

法师族能招1个泰坦，4个首席法师，1头大鹏。

鬼族城堡能招3条骨头龙，5个吸血鬼伯爵，1个强力丧尸。

可以看出精灵族城堡是自给自足能力最好的，一个城堡就可招募本城绝大部分的主力兵种，而自给自足能力最差的法师族城堡需三个城堡才能招募本城所有的主力兵种。所以，在发展时期要注重建筑物的建设进度与招兵买马之间的关系，经常有新手造了终极兵种如黑塔或高级云中城堡或建一个新城后却无钱招兵，甚至连其它兵种也招募不全。此时是最容易失败的时候。一般来说，如果地图上没有可捡的资源后，一定要在能保证招募兵种的基础上，进行建设。

在发展时期，要加快自己的发展速度，到远方进行探索是一条捷径。寻找现成的资源、金钱，这将大大地缩短建设时间，探索时的经验是走到哪捡到哪，野外有招兵的小屋我必去，没用的兵种招来以后马上解散，不给对手招募的机会，路上的技能小屋和低级魔法屋一般不让主力英雄（注2）去探索，但是高级魔法屋、大树和凉亭必去，探索地形优先沙漠地带(注3)，其次是海洋，(注4)然后就是走好走的地形。传送门一定要进去看一看，但请注意的是过传送门时要保持一定的行动力，以便见势不妙能够再从传送门内逃走。传送门的使用非常重要，如果人手足够，自己主城附近的传送门一定派人堵住，这样的话，就能把主城附近的防御主动权抓在手中。

攻击战略

当决定发动进攻以后，应给英雄配上适于攻城的部队如飞行部队或射手部队，其它部队应以不影响英雄移动点数为宜。我的法则是一个手握重兵的英雄在敌控制区内控制能招同种兵种或有黑龙、泰坦的城堡的星期日和星期一两天，其它城堡则走到哪打到哪，敌人如果用主力来围捕，而我方实力不及对方则将行动缓慢的部遣弃，改为占领其矿山的游击战，随时寻找时机攻城或撤回已方控制区，这就象在别人家里打架一样，受损的总是别人。如果英雄拥有空间之门的法术则更可让对手大伤脑筋，采取诱敌出击的方法，用少量兵力拖住对手大量兵力，使对手只能困守几座主要城堡，而矿藏，宝物，全被我方占领(这招是不是有点像毛主席的农村包围城市战略)。攻坚战时我方实取A城，可先在B城附近转一转，诱使对方招兵以后，再进攻A城，这时很有可能对方在A城就没钱招兵了。

防守战略

所谓防守就是指已方实力不及对方，对方趁机进行蚕食或鲸吞的抵御措施。当敌人采取搔扰攻击时，对此我们采取的方法是以其人之道还治其人之身，也派一些英雄带少量快速兵种去骚扰对方，但要注意保护好建设城堡所必须的矿藏。如果对方集中所有兵力全力一击，可采取先用法师带少量兵种用高级法术如元素风暴，末日法术或发狂术让对方大量损耗大量兵力。方法见战术篇。

二、战术篇

1、排兵方法　“?”为其它兵种，顺序为从上到下

精灵族兵种

大德鲁依、凤凰、独角兽、?、大精灵

龙族对抗鬼族、野蛮人、人类阵型

?、石像鬼、龙、?、牛头怪王

龙族对抗法师族、精灵族阵型

狮鹫或?、龙、石像鬼、牛头怪王、?

野蛮人对抗精灵族、法师族、龙族阵型

独眼巨人、战争巨魔、食人巨魔、斗兽人头目或?、狼

野蛮人对抗、鬼族、人类阵型

战争巨魔 狼 独眼巨人 食人巨魔 斗兽人头目或?

总之,怪物排列的规则有以下几条原则

(1)让己方部队中的射手部队分开排列。

(2)行动后不给对方如龙、凤凰或其它攻击两格的怪物有可乘之机。

(3)要考虑到使用加减速法术后的行动顺序,在魔Ⅱ中除了VERY SLOW、SLOW、ARERAGE, FAST、VERY FAST、ULITA FAST外,还能用法术生成三种速度INSTANT、BLIZZARD、CRAWLING。

(4)尽量保证已方射手部队可以发射(不是先行动)。

(5)做到一回合内,能围攻对方一支主力怪物部队,因为除了狮鹫兽以外,其它怪物都只还击一次。保证一些我方防力弱的部队可以攻击对手而不被反击。

2、法术

法术的目的在于消灭敌人或牵制敌人,而不是杀伤敌人,这是我玩魔Ⅱ时对法术使用的认识。这主要是由于我最喜欢使用野蛮人英雄带精灵族城堡的兵缘故。我认为,消灭一个敌人就应尽量不给对手逃走的机会,虽然末日魔法的杀伤威力很大,但是如果没有使用的机会,或者对方有其它部队时,就不能称之为威胁。

本人有一次以攻5防3法14知识12的法师带5条黑龙,30个牛头王,20个石像鬼守城,对抗攻17防8法5知识9的野蛮人带45个战争巨魔、135条狼、30个独眼巨人。我方法师带2个石像鬼,并分兵成2部分,首先法师对对方狼使用发狂术,然后略过此部队,则对方狼攻击离其最近的战争巨魔,接下来又是我方行动,此时选择逃跑,然后再在城中招募这个英雄,带2个野猪重复上一步骤,直到对方剩下21个独眼巨人时,我方英雄带5条黑龙、30个牛头怪王与之决战。使用麻痹术,然后攻击,对方连还手的机会也没有。最后全歼这支部队,对方英雄也没跑了,而我方损失2个石像鬼和15000元钱(不到4条黑龙的价值)。

注1:龙堡每天产金1750元

注2:关于如何培养英雄,本人在《大众软件CD》97年11月刊上已作详细介绍。

注3:其中多有强力兵种灯怪可招。可以这样说,如果开始不久就招了四个灯怪,那你就可马上带着它去攻打敌城了。

注4:海上有大量的金钱和木材可得。

注5:魔Ⅱ中攻击中最强的是持有宝物金弓且拥有专家级箭术的英雄所带的泰坦,伤害力为30×1.5×1.5。

注6:魔Ⅱ中许多怪物都有自己的特技最有用的是灯怪的灭敌一半。

(上接106页)Armageddon k = 50。对于影响类魔法,Spell Power 值即为可持续产生影响的回合数。

HeroesII总的来说要比HeroesI容易得多。在HeroesI中难度140%以上的任务很难打,而HeroesII中难度180%的任务一般总能打出个黑龙的封号。至于HeroesII的战略思想其实和HeroesI差不了许多,在1996年HeroesI的攻略中韩兄已作了介绍,我也不多说了;不过HeroesII又多了新的内容,以下便是拙见:游戏初期一般要招两到三名英雄(其中一个作为重点培养对象),立即奔赴各地搜集资源。一个英雄若能拣到两个宝箱就够本了,特别是有海的场景,招一个女巫乘船是非常有必要的,一般海上有极丰富的财富。对于初期捡资源的英雄可将他原带的慢速部队留在城中或解散。在游戏中千万不要等最高级的生物出来再去"杀人"。只要有若干中级生物就可以杀杀散兵游勇了,特别是魔法师或女巫若有攻击魔法(最好的就是电击)可弥补部队的极大不足。在游戏中无论什么资源都是越多越好,可由Market换成自己需要的资源或钱。游戏初期一般不可能有很多城,所以在野外的Market换就合算的多。在建设过程中,尽量应在周一前造更多的建筑(升级不必着急),而发展自己的主城是很重要的,对于比较前沿的城一般不急着发展,除非可造出极高级部队。在游戏中期,应该有1-2名等级较高的英雄。在战略上一般不急着长驱直入(对于胜利条件特殊的场景另当别论),而应稳扎稳打把战线一点点往对方主城推进。战略重点应放在消灭敌人的有生力量,同时保存自己的实力。敌人的战略重点在于占城,这也是他们的弱点。若敌人有一个带大量部队的英雄可采取迂回的战术:占领一座城,然后把城让出,让对方占城后分兵,反复多次后逐个击破。决定牺牲的城最好是一座空城(指没有多余的部队可招),而且一般为新城,因为建城时间越久,城中的箭塔有更强的威力。当打过几场硬仗之后,敌我实力开始逆转,游戏到了后期。后期作战一定要"三光"政策,即使牺牲较多兵力也要赶尽杀绝。部队一般就地补充(若有Town Portal法术另论)。此时极可能因战线过长而有疏漏。当黑暗突然有一敌方英雄杀出,兵临城下,而同时又满足三个条件:城中的魔法师公会有Lightning或Cold Ray法术;有几万元钱;对方部队不为极高级生物[Black(Red,Green) Dragon, Titan],不得已有如下"损招":在城中招英雄,首选的是Warlock(Spell Power为3)将身边部队分为5支,一般有两到三支快速飞行部队,其余为射击部队,主动迎战。以消灭敌人部队为目的,若能电击两次就够本了,然后宁死不逃(若逃的话又会在城中待招而Knowledge却不长满)。如法炮制,不愁强敌不灭。最后就指挥你的英雄去夺取最后的胜利吧。

总之,在贯穿整个游戏过程中非常重要的是经常存盘,特别是在重大战略行动前最好能打开全部地图做到谋定而后动。以上就是我的一些想法,对于新手当会有一些帮助。

纵观HeroesII及POR中所有的场景,真正难打的不多。以我的经验最难打的莫过于Pyramid,我在几位好友的参谋下打了近六个小时,当最后取得胜利时已心力交瘁。

近于完美的《魔法门之英雄无敌Ⅱ》

上海 毛冰冰

早在1997年3月份第一次见到HeroesII时,就想为这游戏写一份攻略,但所有的时间都用在"鏖战"上了。HeroesII的技巧一天天提高,攻略却迟迟不及写出。及至拿到五月刊看到下期要目中有《魔法门之英雄无敌Ⅱ》时,一腔希望已成泡影。六月刊一到手却令我失望至极,但是很佩服作者的英语听力水平。于是等七月刊,到手后亦不觉得如何。还有就是攻略仅为HeroesII中资料的罗列,而心得体会太少。我想这也是《大众软件》要大家畅谈一把的原因吧。整篇文章我最欣赏的就是第一段话,特别是那一句"我可以很负责任地说,《延续的战争》使这一系列游戏近于完美。"令我对帝释天、晨风两位友好度达到90。

的确,HeroesII可说之处实在太多,难怪许多BBS上也尽多这方面的文章。下面我结合HeroesII的资料篇——the Price of Royalty(忠诚的代价)谈谈我对HeroesII的认识。

首先,介绍一下POR:POR的Campaign Game有四个系列,分别是Price of Royalty, Voyage Home, Descendant, Wizard's Isle,两长两短。这几个战争一个比一个刁钻,如果你在每场战役之初用一把8675309或用EditorII看一下地图就会发觉游戏设计者太毒了,特别是POR的最后一关,敌人上手的实力强得不可想象,而且一直有源源不断的物资援助。在POR中比原来的HeroesII丰富了许多东西,比如Campaign模式中多了11位英雄。他们的照片很好认,画风和其他英雄明显不同。记住这些人吧,他们就是传说中游戏的开发者。在POR中新添的还有城中的建筑(鬼城中的Shrine),地上(包括海上)的"建筑",宝物及全新的许多地图。由于POR的出现,也破了HeroesII中的不少记录。比如,High Score的记录被打破了。猜猜现在的High Score是多少——431分,若有哪位玩家有更高的记录,愿闻其详(难度为220的场景用911也不过435分),虽然打法挺卑劣的,但不是Cheater。另外,最猛的英雄变了,以前,一个英雄所有指数在20以上,用"末日黑龙"战术(一定数目的黑龙+Armageddon法术),当可杀遍天下无敌手。现在,他(她)肯定不是一个带上五位数的鬼的"新人"的对手。还有新增的宝物,几乎个个令你垂涎三尺。

HeroesII中有许多游戏不告诉你需自己摸索的东东。我罗列部分于下,望能对大家有帮助。对于不足之处,请大家指正。

首先是速度系统。HeroesII中生物的速度共有9类,从快到慢分别是Instant, Blazing, Ultra Fast, Very Fast, Fast, Average, Slow, Very Slow, Crawling。对于Instant, Blazing和Crawling三个等级是靠法术(Haste, Slow)形成的,在战斗中速度快有无可比拟的优势。特别地,若带出一只精灵城的部队(Phoenix, Great Druid, Grand Elf和Sprite),一般不会留给对方英雄用魔法的机会。而且,带快速部队的英雄平时可有更多的移动力。(非常重要!!)

第二是数量系统。罗列如下:few(1-4), several(5-9), pack(10-19), lots(20-49), horde(50-99), throng(100-199), swarm(200-499), zounds(500-999), legion(1000-?????)。在没有宝物的情况下,数量能提供大量对方的信息。

第三是生物系统。虽然很多,但还是枚举一把。全世界共有66种生物,分四等(按High Score的排列):Monster4: Black Dragon, Titan, Red Dragon, Green Dragon, Bone Dragon, Phoenix, Giant, Cyclope, Crusader, Genie, Paladin, Hydra, Unicorn, Power Lich; Monster3: Arch Magi, Vampire Lord, War Troll, Champion, Minotaur King, Ogre Lord, Lich, Medusa, Magi, Troll, Cavalry, Minotaur, Roc, Earth Elemental, Water Elemental, Vampire, Ghost, Fire Elemental, Great Druid, Air Elemental, Master Swordsman, Steel Golem, Druid, Swordsman, Griffin, Ogre, Royal Mummy, Iron Golem; Monster2: Mummy, Wolf, Veteran Pikeman, Nomad, Battle Dwarf, Grand Elf, Pikeman, Gargoyle, Elf, Orc Chief, Mutant Zombie, Dwarf, Boar, Ranger; Monster1: Archer, Zombie, Orc, Skeleton, Rogue, Centaur, Halfing, Sprite, Goblin, Peasant。在High Score中后33种生物每种占4分(比如Peasant为0-3分,Goblin为4-7分,类推),前33种生物每种占3分(228分及以上均为Black Dragon)。在66种生物中不少有"异能",不外乎如下几个方面:

反击类:Sprite, Vampire(Lord), Hydra, Rogue攻击对方不反击,Griffin.可无限反击。

攻击多体类:Black(Red, Green) Dragon, Phoenix, Cyclope可攻击两格,Hydra可攻击周围多体,(Power) Lich可攻击一格及周围六格。

Hp类:Vampire Lord可吸血,(War) troll在下一回合开始自动补满HP。

攻击致魔类:(Royal) Mummy——Curse, Arch Magi——Dispel, Unicorn——Blind, Medusa——石化, Cyclope——Paralyze。

多次攻击类:Wolf, Paladin, Crusader可再反击(若对方不反击,可连击),(Grand) Elf和Ranger可射两箭。

防御魔法类:龙不受任何魔法影响;(Battle) Dwarf被对方魔法击中存在一个概率;Phoenix不受电系魔法,Steel Golem对火、电、冰系魔法影响减半;Titan不会Blind; Undead一系不吃Bless, Curse, Blind。

还有就是Genie存在一个概率将对方打成半数等,不一而足。

第四是魔法系统,我想作些补充。对于攻击魔法造成的伤害(不计宝物的影响),存在如下公式:

Damage = Spell Power × k

k对不同魔法而取不同值:Lightning k = 25, Cold Ray k = 20, Cold Ring k = 10, Fireball k = 10, Fire Blaster k = 20, Death Ripple k = 5, Death Wave k = 10, Magic Arrow k = 10; Holly Word k = 10, Holly Shout k = 20, Meteor Shower k = 15, Elemental Storm k = 25,

(下105页)

『英雄无敌Ⅱ』对战之道

苗子 VS 李欣

如果你没玩过“英雄无敌Ⅰ”，就是那个开始只卖49元的汉化版游戏，那么你对“英雄无敌2”的感觉或许是“不错”。但是假如你曾和朋友每个周末对战“英Ⅰ”长达一年对那个游戏已经无所不知详熟之至的话，那么你对“英Ⅱ”的评价一定是“完美的”。

也许THE SUCCESSION WARS（“英Ⅱ”的副标题）对于那两个王子是继承权之战，但对于我们却正象通常译成的那样——“延续的战争”。下面就让我们分别讲述对战时的为将之道。L：对战开始前的选择是至关重要的。人类和野蛮人明显弱小，剩下的4个种族中按兵种区分(步兵:飞兵:弓兵)凤城为2:2:2、龙城是2:3:1、鬼城3:2:1、男巫城2:1:3。飞兵攻击弓兵有利，所以龙城对依靠弓兵的凤城、男巫城是显然克制的，而且龙是唯一不怕任何魔法的兵种。但也要考虑选择地图的大小和难度(初始资源配置)，若在小地图IMPOSSIBLE的难度，用龙城不如使男巫城好发展，耗资多种的鬼城则更是难办。反之若在大地图使男巫城造泰坦简直是自虐。

M：考虑在作战部队里配置合适的兵种的确很重要的，即使在初期对地图上的散兵游勇扫荡时，没有飞兵攻击一群弓兵和缺少弓兵攻打强悍的步兵都是令人头痛的事。但初始的选择尽量简化，让电脑随机产生种族或许更公平一些。

L：在初期发展时注意获取自己需要的资源，不必要的资源可以迟些拿。急需的资源甚至要不惜损失攻打近旁的散兵。特别在小地图对战时，比对手快些捡到随手可得的资源是至胜的关键。

M：初期发展时便要确定主战的英雄和探险的英雄，探险的英雄只带一个最快的兵种便可以四处探险了。注意不要乱捡宝物，碰上50个流氓就完了(对战时不象自己玩可以LOAD重来)。主战英雄攻打散兵时注意兵种差别，没有飞兵时最好不要攻击弓兵类兵种。只有一种飞兵时可分为两队，分别在敌1、2队和3、4队之间攻击。

L：初期尽量带上4种最强的兵种出行，遇到散兵或许会因为你的强大加入你。如果遭遇对手就更好了。有人通常只带快速的兵种到处流窜。

M：兵种的速度是至关重要的，探险时的机动力取决于部队里速度最低的兵种。低速的兵种尽量升级后再带出来，不能升级的即使象六头蛇这样的兵种也只适合在城堡里守卫。

L：初期建设时应先造加钱的建筑，早建早受益。

M：初期建设时应在第一周尽量造出各种兵种的居所和水井，增加初级兵种的建筑应有选择，象人类的就大可不必。总之初期军力保证是首要。

L：进入中期后要考虑挖终极宝物的事。石塔不必看完，那会很累的。宝物总在地图中间的4块地方。2代里的终级宝物虽不如1代影响重大(因为宝物多了)，但终究也是宝。

M：挖宝他是专家。2代的藏宝地图变成单色的真让人难以定位。

L：进入战场前应先整理阵势，注意对方的布阵。因为在战场中快速的兵种先行动，双方依次进行。已方同速兵种靠左(战场内为上)的先动。比如攻打对方(凤城)有高级精灵弓兵(VERY FAST)而我方同时有石像鬼和高级牛头怪时，应把石像鬼排到牛头怪的左(上)边。攻击时石像鬼先可封住对方的弓兵攻击。

M：进入战场后注意双方的行动顺序，规则他已经说了。不过那是不考虑魔法的通常情况。另外步兵的移动力为从最高INSTANT到VERY SLOW顺次对应战场地图的9格到2格。注意不要一下冲到对方步兵的移动后攻击到的范围里。掌握行动顺序和移动力的重要目的是首轮攻击，即用自己完整的部队攻击敌即将行动的部队。以己上驷，适彼中驷；以己中驷，适彼下驷……古老的兵法罢了。

L：不是机会很好的情况下，最好等对方施法后在施法。这样比较稳妥。活用一些魔法如传送术、失明术、急行术、迟钝术等等会改变战斗的命运，然而运用之妙，存乎一心。

M：把发狂术施在他下一个要行动的兵种上！

L：苗子快了……

M：哦，对于伤害力的计算是战场上重要的事。在攻击防御修正相等的时候对目标的伤害力等于随机伤害力(兵种的DAMAGE属性，如黑龙是25-50)乘以攻击部队数量。而攻击方攻击修正大于被攻击方防御修正时，每超过一点伤害力+10%，反之每小于一点时伤害力-5%。但修正的影响最多到5点，即对伤害力修正最多为150%-75%。所以当双方攻击防御修正相差太远时也是无用，不用刻意提高修正值，5点就够了。这样的计算常常很花时间，对战时易使对手焦躁不安；然而少算不胜，况无算乎。

L：不敌时及时逃跑或投降(花钱保留兵力)也是要有勇气和策略的。但第七天逃跑投降的英雄可能会在周一时被新加入的英雄挤掉。所以后行动的一方可在第七天攻击对方的英雄(当然要有胜算)，迫使对方逃跑也要冒次周难以招出的风险。同理，先行动的一方在周一攻击对方的城堡是最好的机会。

M：攻击对方主力英雄的目的好象更多是垂涎宝物的原因，不过拾到负面宝物主动栽赃(攻击)对方也是可以的。

……

对战就是这样，或许你已经完成了所的战役模式，IMPOSSIBLE也是无聊，你对电脑这个白痴已经丧失信心。那么和你的朋友对战吧，它与C&C、魔兽2之类的即时连线对战游戏有着别样的乐趣。



今年开始我们的栏目将作一些小的调整，原因是考虑到不少最新秘技一开始并不十分完全甚至正确，往往还有一些遗漏之处。如果不加以整理和更新，就会使秘技整体不够权威；如果一再追加补充又会被不仔细的读者误解为“怎么老是这几个游戏反复写”。因此我们决定将秘技屋划分为两块：“NEW CHEATS”和“UPDATED CHEATS”。这样一来我们可以一边抢先公布最新的游戏秘技，同时也将经补充完善后的完整秘技一并提供给需要的玩家们，真正做到“快”和“全”兼顾。对于在玩一些早期游戏而遇上困难的玩家们，可以到我们的HOMEPAGE上来逛逛，里面就有你所需要的游戏秘技也不一定哦！

——天骄创作室：吴冠军

★NEW CHEATS

神话：堕落之神
Myth: The Fallen Lords

选关大法：按下空格键不放，然后选择“New Game”

即刻获胜：按下CTRL和“+”键能够立即胜利

双子星传奇Ⅱ
Little Big Adventure 2

在游戏中按下ESC键激活选项菜单，有以下秘技可供使用：

LIFE：生命力全满

MAGIC：魔法力全满

FULL：生命力、魔法力、四叶草(生命数)全满

GOLD：获得50硬币

SPEED：调整画面显示速度

CLOVER：增加四叶草(生命数)

BOX：增加装四叶草的盒子(即扩大生命数的极限)

PINGOUIN：增加爆炸企鹅

篮球98
NBA Live '98

在游戏主画面上，点击“Rosters”，再点击“Create Custom Team”，然后以以下名字作为自己队伍的名字，这样你就能指挥一支由游戏制作小组组成的秘密队伍。(EA Europals、Hitmen AllSorts、Hitmen Coders、Hitmen Earplugs、Hitmen Idlers、Hitmen Pixels、QA Campers、QA DBuggers、QA Testtubes、TNT Blasters)

古墓丽影Ⅱ
Tomb Raider 2

跳关大法：在游戏中依如下方式指挥萝拉：点燃打火纸（／）、上前走一步（SHIFT+↑）、朝后走一步（SHIFT+↓）、原地转三圈（左转右转皆无妨）、向前跳一步(ALT+↑)。

所有武器：在游戏中依如下方式指挥萝拉：点燃打火纸（／）、上前走一步（SHIFT+↑）、朝后走一步（SHIFT+↓）、原地转三圈（左转右转皆无妨）、向后跳一步(ALT+↑)。

注意：切勿尝试前作中的秘技，当然如果喜欢观赏粉身碎骨后的萝拉者除外。

海底文明
Sub Culture

使用任一HEX编辑工具打开你游戏目录下的*.SAV文件，将Offset 52、Hex 34上的数值改为75 30后，你就拥有了三万现金。

极品飞车Ⅱ特别版
Need For Speed 2 Special Edition

在游戏主菜单上键入以下秘技：

tombstone：添加一辆名为“Tombstone”的新车

bomber：添加一辆名为“Bomber”的新车

rushhour：路面交通事故多2倍

slip：慢动作

fzr2000：超级添加一辆名为“Fzr2000”的超级车

pioneer：“先锋”模式，速度飞快

hollywood：添加好莱坞隐藏赛道

RAIN：非3DFX模式增加雨雪效果

VR特警Ⅱ
Virtua Cop 2

首先打开游戏目录下的VCOP2.INI文件，找到

[GameSetting] 行，然后在下面加上一行"Extra = 2"，保存后开始游戏。按下 F6 进入模式设置，你会发现里面出现两个新的选项："Special"和"Cheat"。

1、Special 菜单

Single Click Reload：单击鼠标即可装填子弹

Random Mode：对手以随机的编制出现

Mirror Mode：游戏画面中出现镜面影像

Big Head Mode：人物变成滑稽的大头模式

2、Cheat 菜单

Auto Reload：武器会自动装填子弹

Weapon Select：允许你在游戏中使用某些特殊武器

Weapon Select (Special)：前一选项的特殊状况

地下城守护者
Dungeon Keeper

先将电脑的时钟系统调到八月十八日，然后进入游戏会发现一个满月旗帜，而这就是满月隐藏关。

疯狂大车拼Ⅳ
Test Drive 4

先进入存盘画面，然后选择第十个位置，输入如下秘技后按 ENTER。记住，在连线游戏时也能使用这些秘技，但注意不要打错，否则便会车毁人亡。

NOAICARS：在连线游戏中没有机器选手

STICKIER：没有三维碰撞(即碰撞仍会发生，但你的车始终不会离开地面)

AARDVARK：关闭所有的碰撞

ITSLATE：关闭特殊效果(仅适用于 3Dfx 版本)

CREDITZ：以很酷的照片显示制作人员名单

SRACLLA：释放所有的车辆

LEVELLA：释放所有的赛道

SPAZZY：在酸液上进行比赛

BANDW：黑白模式

MIKTROUT：大车模式

MPALMER：迷你车模式

GONZON：快速前驱模式

GONZOFF：关闭快速前驱模式

BIRDVIEW：观察前上方

生死之间

在战斗画面中输入"CHANGE"，再依各关数减掉 1，输入后即可直接换关。

★UPDATED CHEATS

帝国时代
Age of Empires

除了 12 月公布的九条秘技外，另有以下八条秘技：

MEDUSA：把村民(Villagers)转换成女妖(Medusas)，死后（自杀或是被杀均可，自杀时选要自杀物后按 DELETE 键)变成黑骑士(Black Rider)，黑骑士死后会变投石车(Heavy Catapult)，投石车死后就真的死啦

PHOTON MAN：将在主堡旁出现核子兵(Nuke Trooper)

GAIA：让你变成动物的控制者，不过会飞的(如 Eagle、Bird)不行啦

FLYING DUTCHMAN：让投石船(Juggernaughts)变成飞行船(Flying Dutchmen)，就是可以上陆地，但是还是无法飞过陆地上的东西，如树啦，建筑物啦

STEROIDS：升级(任何的升级)或生产(所有的一切)不用花时间，但是还是要消耗物资

BIGDADDY：在主堡旁出现装载火箭兵的战车，攻击力达 300 喔

HOME RUN：直接获胜

KILLX："X"代表游戏者的位置(1－8)

横扫千军
Total Annihilation

1、特殊功能：

除了 12 月公布的那六条外，另有以下这些(大部分只在连线游戏及 Skirmish 中才有效)：

+CDPLAY：播放 CD 音轨

+CDSTART：同上(不过慢一些)

+CDSTOP：停止播放 CD 音轨

+CLOCK：显示游戏时钟

+CONTROL #：允许你调整 Skirmish 模式中的 AI (#为 0－3)

+HALFSHOT：所有武器的火力和杀伤力减半

+ILOSE：让你马上失败

+IWIN：让你立即胜利

+KILL：杀死所有作战单位(包括你自己的)

+LIGHT 1000：建筑物变黑

+LOS：同"NowISee"，显示地图，并且快一些

+NOENERGY：把你的能量减至 0

+NOMETAL：把你的金属减至 0

+NOSHAKE：停止大爆炸后的画面震动

+SHADOW：切换物体的阴影

+SING：令你的单位在接到命令后"歌唱"

+SOUND3D：切换 3D 音效

+SWITCHALT：允许你用数字键在单位间做切换

+VIEW #：使你能看到其他游戏者的金属及能量的拥有量

2、选关大法：

进入单人游戏模式，当选单画面出现时键入"DRDEATH"(不是很容易激活，多试几次)。成功后会在"Load Game"和"Previous Menu"之间多出一项游戏制作者 Cavedog Entertainment 的骨头标志。点击该标志会进入特殊的"Play Any Game"画面，在那里你可以任意选择游戏中的所有关卡。



辽宁 陆尧 评《金庸群侠传》：

此间最乐不思"仙"，道德武功重一般。

历尽江湖千番险，但得一世虚名全。

书到用时方恨少，意外停电何欢颜。

留下一卷奇文字，留于后人细把玩。

湖北 花奕然 《神雕侠侣》，玩之前天天盼，玩之后简直伤透了心，画面竟然还是320×200的分辨率，操作也不方便，竟然要按住鼠标不放才能走；物品也最多不能超过9件，给杨过"行走江湖"带来不少麻烦；有些地方一带而过，甚至乱改原著，如藏边五丑被改为双丑，最后，唯一可以感到欣慰的是光盘上十几首音轨不错，可其中一两首好像有抄袭《仙剑奇侠传》的嫌疑。

兰州 韦胜强 我认为《仙剑奇侠传》的确可说是RPG类的终极作品，因为他的音乐、场景确实让我陶醉，而其中尤以他的情让我为之感动，我从一年前接触游戏时就被他吸引，至今日已不知爆机多少次了，但仍不愿将他从那小小的硬盘中请出去，我只能说：逍遥公子永不败。但我更希望大陆能够作出这样反映中国文化的游戏，我期盼着那一天早日到来。

吉林 郭帅 有人说《大航海时代Ⅱ》已经太老，对现代玩家的吸引不足，早已该走下榜去。要我说，正像喜欢RPG的新玩家不会放过《仙剑奇侠传》一样，那些刚刚成长起来的喜欢冒险的玩家，一般都会登上这条"老船"去迎风破浪。现在，虽然《大航海时代Ⅲ》已经面市，但要想挤掉"老船长"还是要费一番功夫的。首要的问题就是在语言上，我想许多玩家都和鄙人一样，一见日文就头痛，要知道：不了解剧情，激情就少了一半。

北京"PC戏迷" 可喜可贺呀！C&C终于又坐上了王冠宝座了。我对C&C简直是爱不释手。如果每天临睡前能过上一把瘾就能睡个好觉，否则，唉！就夜不成寐。我非常欣赏VIRGIN的作品，尤其是即时战略游戏。别看C&C中的人不大，可这些小人儿的组织能力特强，他们组织的突发战争的规模宏大，而且战争残酷，对于我来说，玩C&C是一种"发泄"的方式，同时也会产生一种快感！

北京 安鹏 哈！C&c再次问鼎真是大快人心啊！看来逍遥兄的飞龙探云手再"毒"也敌不过C&C隆隆的炮火，更偷不走每一个C&C迷沸腾的心，使GDI与NOD的MISSION再次ACCOMPLISHED，对于"大菠萝"这样的佳作使人不会对它再有更多怀疑，"仙剑"可要小心了。本次TOP TEN终于有了点变化，《足球97》回光返照竟又升回前十，精神固然可嘉，不过最令人兴奋的是KKND高喊着"让我来搞定它"杀人了十甲，他使C&C不再是孤军奋战，并且成为其一名比WARCRAFTⅡ更有实力的战友。第十四的《地下城守护者》也在蠢蠢欲动，我相信这块"金子"迟早会发光的，不信咱走着瞧！

福州 黄昕 BLIZZARD的"大菠萝"挟"魔兽"之势，一路狂砍就象坐上了"极品飞车"一般杀入TOP TEN。五月攻略刚一指引完，六月是黎明前的黑暗，七月出现曙光（26位），九月大脚就迈进了TOP TEN(第6位)。真希望有一天一箭射下"大富翁"，一斧剁沉"航海船"，冲入"群侠"中一阵厮杀，再一片火海烧光"NOD"和"GDI"的基地，李大侠快逃，让我"大菠萝"坐一坐龙头大哥的宝座。只恨"大菠萝"出土晚了，美国佬1月3日就有得吃了，我们到了11月3日才有得正版买。

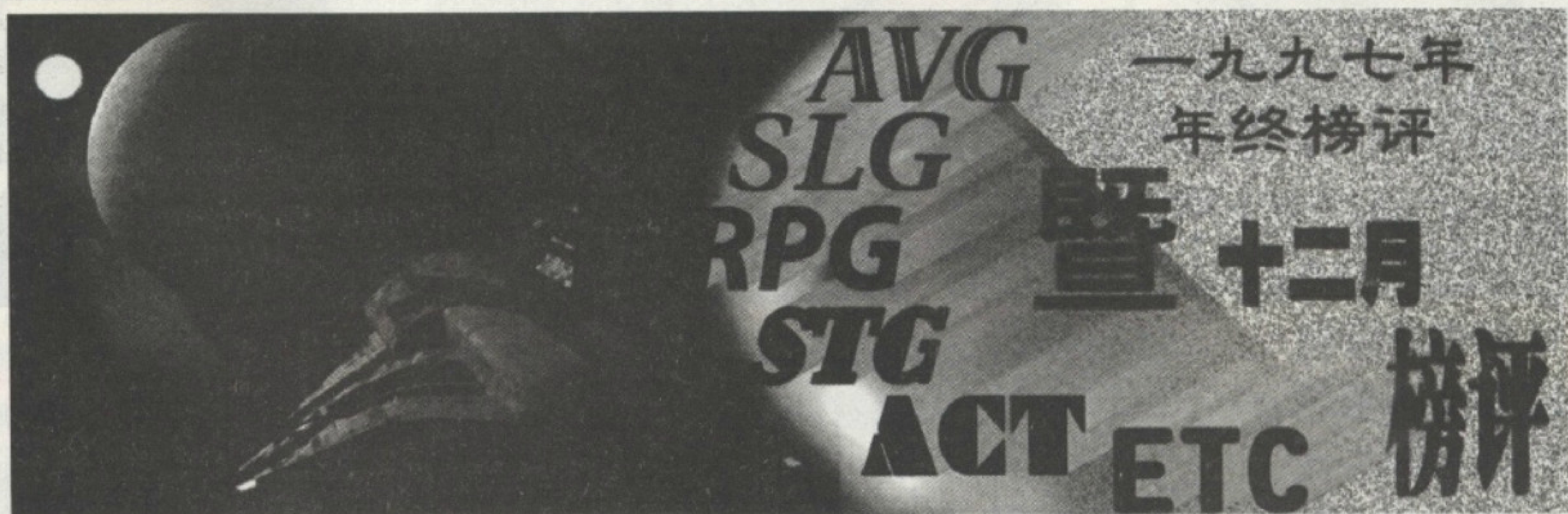
湖北 徐明波 充满诡异气氛的古墓，危机四伏的机关与敌人，作为"挖墓者"的你将要怎么做呢？我们的女强人LARA(孤胆枪手？)将会告诉你一切！终于爆机了，盯着快翻烂的攻略，摸摸几个通宵熬出的黑眼圈，似乎若有所悟"原来当个盗墓贼也挺不容易的"。原先讨厌那些盗墓贼(破坏宝贵的文化遗产嘛！)的我，如今只剩下对他们的怜悯了。

北京 陈沁刚 有时真的搞不懂为什么《暗黑破坏神》会如此让人废寝忘食，我想不仅仅是因为其栩栩如生的一流画面和令人有身临其境之感的3D音效，而更在于它从体贴玩家的角度出发进行的极富创意的设计给游戏带来了绝佳的可玩性。本人从一个手持短剑的小面人成长为一个身经百战的梦幻人物，手执"鬼斧神弓"，身披无敌铠甲，一次次进入地下，终于能群怪中行走如人无鬼之境，万魔窟丛中取敌枭之"项链"（不够气派？）如探囊取物，而这个梦幻人物居然每次游戏都能使用，这的确太酷了！至于一次次将DIABLO砍翻在地之后那种"拔剑四顾心茫然，已成寂寞高手"的一点无奈，也很快被联线对战时独领风骚的喜悦代替了（脸有点热，但绝不红）。

特别感谢以下参与榜评的热心读者

广西	李骐骥	安徽	刘辉
北京	张晓明	北京	董楹
广州	邓敬锋	辽宁	王聪
北京	李荣春	陕西	许峰
甘肃	王伟	河北	刘政

以上读者各获得由**北京智慧星空科技开发中心**提供的**《词汇奥秘》——词根速记**一套



在 1997 年的一年里，我们 TOP TEN 栏目为了更好地为读者服务，也发生了一些变化。第一，将排行榜前十名做在彩页上，让大家可以欣赏美丽的游戏画面，这是很多游戏迷热切盼望的；第二，开设“晶合聊天室”这个小栏目，由于有整整一页的篇幅，可以让更多的读者说说心里话，它没有什么限制，可以谈自己喜爱的游戏，也可以说与游戏无关的；第三，除了刊登前十名外，排行榜又延伸到了 11－30 名，让读者了解更多的情况；最后，就是我们晶合实验室为广大游戏迷们制作的 TOP TEN 扑克，这是以 1996 年的年终榜评为蓝本制作的，印刷精美，可永久典藏。至于今年制作什么，现在还没有想好，如果你有好的方案，就赶快来信告诉我们，另外对 TOP TEN 这个栏目有什么新的设想和要求，也希望来信与我们联系。

以前很多读者抱怨榜中的旧 GAME 太多，仔细看看这月的排行榜，你会发现这个情况得到了适当的改善，在前十名中，可以称之为旧 GAME 的只有《仙剑奇侠传》、《命令与征服》、《大航海时代Ⅱ》三个，在整个前 30 名的排行榜中，1996 年底发行的游戏占了 80%左右，应该说新游戏的比例还是相当大的，而且正版游戏所占的也非常大，这说明我们的 TOP TEN 对软件市场的健康发展是起到了一定的作用，对此我们感到一丝欣慰，并且希望玩家们继续支持正版软件。

虽然在这期 TOP TEN 中，《仙剑奇侠传》又夺回了第一名的位置，但我并不觉得惊奇，因为我对“仙剑”和 C&C 之间的争夺已经习以为常，倒是《地下城守护者》从 14 名闯入前十让人感受到了它的冲劲，它的选票从上期的 424 票上升到 930 票，上升是相当快的。这也难怪，“地城”毕竟是一个相当优秀的游戏，目前在 INTERNET 的“尖端 100”上是第四。《暗黑破坏神》虽然仍是第三名，但选票一直在上升，和第四名已经拉开差距，不过要想再前进一步肯定要付出很大的努力。《足球 97》和《古墓丽影》现在也处于上升期，笔者最近试玩了他们的续集－－《足球 98》和《古墓丽影Ⅱ》，感觉都相当好，尤其是《足球 98》，动作更加细腻了，操作大大改善。让我们再往下看，《神雕侠侣》是第十五名、《猎杀潜航》是第十七名，这两款游戏本人认为并不是很精彩，上升这么快，大概是借助“中文”这个优点吧！在美国《篮球 97》的评价比《足球 97》要高的多，而在我们的 TOP TEN 中，《足球 97》排在第九，而《篮球 97》只是 25 名，这说明我国的特殊性，足球就是比篮球受欢迎。

这次我们还统计出了 1997 年的年终大榜，《命令与征服》以微弱的优势战胜了《仙剑奇侠传》，真是令人振奋，要不然又和去年一样了。第三名仍是《大航海时代Ⅱ》，让人无奈，而我们喜爱的《暗黑破坏神》和《古墓丽影》都在十几名，谁让他们是新游戏呢！现在读者投票基本是用我们的选票来选，这比以前正规多了。但在填写游戏名称时，希望读者能填全名，在一个游戏有一代、二代时，就更要写清楚，以防不测。

晶合实验室 （雨）

1997 年年度大榜

名次	游戏	票数	名次	游戏	票数	名次	游戏	票数	名次	游戏	票数
1	命令与征服	29599 票	14	三国演义Ⅱ	5622 票	27	倚天屠龙记	2196 票	40	地下城守护者	572 票
2	仙剑奇侠传	29254 票	15	暗黑破坏神	4917 票	28	毁灭公爵 3D	2034 票	41	侠客英雄传Ⅲ	532 票
3	大航海时代Ⅱ	18915 票	16	古墓丽影	4836 票	29	轩辕剑外传——枫之舞	1987 票	42	赤壁	445 票
4	大富翁Ⅲ	16919 票	17	极品飞车	4296 票	30	中国	1860 票	43	主题公园	383 票
5	金庸群侠传	16313 票	18	文明Ⅱ	3655 票	31	官渡	1685 票	44	孤胆枪手	340 票
6	三国志英杰传	14516 票	19	美少女梦工厂Ⅱ	3276 票	32	无悔的十军战士	1615 票	45	航空霸业Ⅱ	293 票
7	魔兽争霸Ⅱ	13220 票	20	太阁立志传	3050 票	33	剑侠情缘	1361 票	46	运镖天下	225 票
8	足球 96	12763 票	21	足球 97	2951 票	34	三国英雄传	1290 票	47	卧龙传	203 票
9	魔法门之英雄无敌	10786 票	22	傲气雄鹰	2577 票	35	天使帝国Ⅱ	1114 票	48	三国志孔明传	196 票
10	模拟城市 2000	9078 票	23	毁灭战士Ⅱ	2784 票	36	新蜀山剑侠	986 票	49	97 赛手	190 票
11	三国志Ⅳ	8602 票	24	移民计划	2330 票	37	死亡地带	696 票	50	刘伯温传奇	137 票
12	炎龙骑士团Ⅱ	7589 票	25	绝地风暴	2300 票	38	篮球 97	634 票			
13	三国志Ⅴ	6864 票	26	时空游侠	2239 票	39	超时空英雄传说Ⅱ	628 票			

GAME龙虎榜

首选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传　(1514票)
2. 命令与征服　(1262票)
3. 暗黑破坏神　(730票)
4. 地下城守护者　(234票)
5. 古墓丽影　(148票)
6. 金庸群侠传　(146票)
7. 绝地风暴　(144票)
8. 足球97　(100票)
9. 大航海时代Ⅱ　(86票)
10. 魔法门之英雄无敌(70票)

11－30名游戏排行榜

11. 魔兽争霸Ⅱ　(680票)
12. 极品飞车　(566票)
13. 三国英杰传　(546票)
14. 魔法门之英雄无敌　(532票)
15. 神雕侠侣　(384票)
16. 超时空英雄传说Ⅱ　(372票)
17. 猎杀潜航　(348票)
18. 孤胆枪手　(328票)
19. 侠客英雄传Ⅲ　(306票)
20. 文明Ⅱ　(280票)
21. 三国志Ⅴ　(248票)
22. 赤壁　(230票)
23. 炎龙骑士团Ⅱ　(228票)
24. 剑侠情缘　(210票)
25. 篮球97　(182票)
26. 足球96　(179票)
27. 傲气雄鹰　(162票)
28. 死亡地带　(160票)
29. 模拟城市2000　(158票)
30. 主题医院　(155票)

十二月幸运读者

20名12月幸运读者各获得北京红草莓计算机技术有限公司提供的《赤日》一套。

韩　璐　北京朝阳区
张　益　北京东城区
陶　君　上海市普陀区
高　鹏　黑龙江哈尔滨市
季春雷　山东青岛市
赵搭花　浙江杭州市
徐丽丹　浙江温州市
丁智伟　江西新钢公司
肖小铭　广东深圳市
刘　华　广西柳州市
刘宏京　广西南宁市
王楠斌　南京邮电学院
徐　舒　南京河海大学
王　鑫　湖北老河口市
陈　萍　河南开封市
张　亮　四川成都市
张惠军　贵州大学物电系
陈婷婷　陕西宝鸡市
杨　明　甘肃兰州市
潘　煜　中南工业大学

第四季度幸运读者

第四季度20名幸运读者各获得目标软件(北京)有限公司提供的《有问必答学电脑》一套。

刘宏京　广西南宁市
刘　洪　大连海事大学
胡裕东　四川成都市
余雪松　湖北宜昌市
何可人　南京市汉中门外
贾万新　新疆克拉玛依市
晋　峥　云南昆明市
王跃宇　山东临沂市
黄海锋　上海理工大学
张嘉铭　上海徐汇区
范　辉　河南郑州大学
莫　颖　广东省高州市
李曼丽　哈尔滨工业大学
王玉荣　福建长乐市
黄成华　广西柳州市
李正培　重庆市北碚区
陈　政　湖南商学院
李法广　河南开封市
张　毅　北京市西坝河
左　翼　北京市朝阳区

最后期限！1998年1月31日 到本期结稿时止

倍受广大读者朋友关注的“第二届大众软件奖”特等奖得主终于在我们的呼唤声中出现了，现正在办理有关领奖手续。请读者朋友们静候佳音！

第二届大众软件奖具体兑奖方法

第二届大众软件奖已于1997年6月30日结束，现将开出的中奖号码公布给您。请详查您手中奖券号码，恭贺您中奖。具体兑奖方法如下：

邮寄：请速将奖券副券（请将正券保存好）并将您的详细地址、邮编及身份证号码或其它证件号码写清寄回杂志社（地址：北京和平门邮局3056信箱 邮编100051），我们将在此次活动结止之前把奖品寄到您的手中。

自取：自8月23日起每周六上午九点至十二点在《大众软件》读者服务部领取。地址：崇文门大街6号楼（崇文门地铁西南出口向西100米路边）。

另：如当地有《大众软件》读者服务部分部的读者可持填好的奖券副券到分部去领取奖品。

特等奖号码 31853

奖项								
一等奖尾号	31649	65931	18998					
二等奖尾号	0725	9573	6696					
三等奖尾号	8108	8874	4693	2390	4983	8068	5603	
四等奖尾号	464	095	797					
五等奖尾号	914	339	267	852	529	989	510	
	424	325	696	056	894	452	273	246
纪念奖尾号	64	21	48	60	69	35	24	

感谢下列厂商对第二届大众软件奖的支持

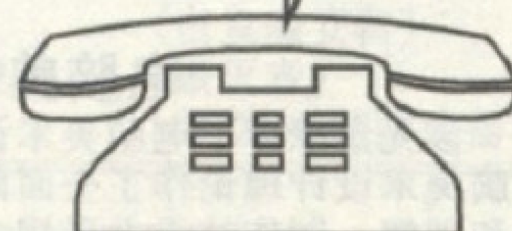
协办厂商
法国Ubi soft娱乐软件公司
北京腾图电子发展公司
赞助厂商
雄龙伟业家用电脑公司
中国电子物资公司
北京联飞翔科技发展公司
中国大恒光盘中心
深圳龙丽图实业公司
北京金山软件公司
智冠(北京)公司
双语(北京)公司
牛津剑桥资讯公司
北京蒲公英教育软件公司
北京鸿达电子技术研究所
北京尚洋技术公司
世纪互联通讯技术公司
上海金仕达公司

注：厂家排名不分先后

可在邮发中心邮购的刊物

品 名	零售价	挂号费	快件	特快专递
96月刊(4、5、6、7、11)	6.00	1.00	13.00	22.00
97月刊(4、6、9、10、11、12)	6.00	1.00	13.00	22.00
各期配套磁盘	10.00	3.00	6.00	25.00
1996年增刊	22.00	2.50	22.00	35.00
1997年增刊(全彩页)	18.00	3.00	22.00	35.00
大众软件CD(总第一期)	45.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第二期)	45.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第三期)(2CD)	60.00	挂号费免收	15.00	28.00
大众软件CD(总第四期)	25.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第五期)	25.00	挂号费免收	13.00	25.00
大众软件CD(总第六期)	60.00	挂号费免收	15.00	28.00
大众软件CD98年1月号(总第七期)	19.00	4.50	13.00	25.00
98年1月刊	6.50	1.00	13.00	22.00

如果您对邮购软件、杂志及光盘有任何问题，您可以打电话：(010) 67150879 特邮购中心进行查询。

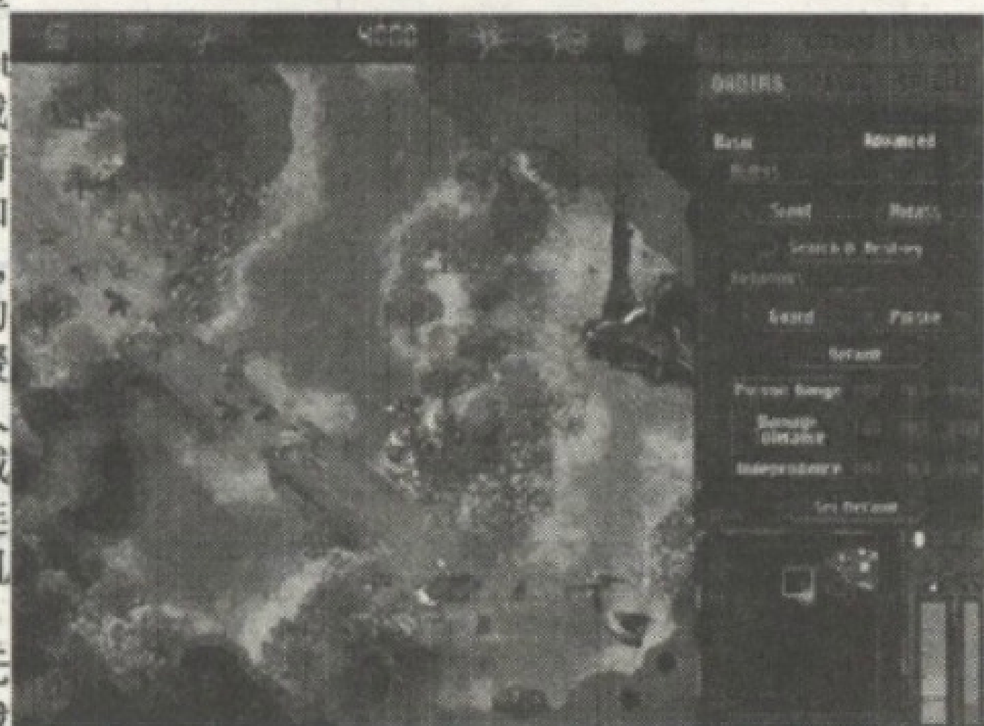


最新上市产品热报

黑暗王朝

新一代的即时战略力作；97－98跨年度游戏大片；风靡全球的最新网络游戏之一《黑暗王朝》正在热卖中。其主要特点：

一．多人游戏的霸主，透过 Activision 的免费网络游戏服务，进行严酷的 Internet 对战！与战友分享情报、资源和战斗单位，建立真正的同盟。支援 Internet 四人连线，区域网路八人连线及数据机双人连线。



二．无可比拟的战场/任务编辑器，用游戏设计师内部使用的编辑工具，轻易地创造任务和地图、决定单位的 AI 程度、设定胜利条件，设计单人或多人任务的大型 SVGA 地图！

三．超强的人工智慧，高反应的人工智慧侦测，可让玩者按照自己的策略调整 AI 设定。电脑会像人类对手一样地聪明，每次游戏都提供不一样的战斗经验。

四．真实的战场地形，精确计算的 3D 地形，将会影响单位的行进速度与视线，以及您的战略计划。行动前可以自行设定单位的行动路径及行动点，以多路行进发动持续的攻击。

五．可由玩者自定的单位 AI，以特殊指令指挥超过 35 种的战斗单位：部署自杀式轰炸机、人质运送车、破坏者攻击兵等等特别的单位。设定每一个战斗单位的 AI 决定他在战斗中的行为反应——可调整单位的独立性和损害承受度等级。

热卖中　　**零售价**:128 元

词汇奥秘
——英词单词词根速记

记忆单词是英语学习中的重要内容，类似于汉字的偏旁部首组字，词根是英语单词派生和演变的基础，由同一词根派生的衍生词具有内在本质的联系。词根数量有限，但可以派生数以万计的英语单词，掌握了词根及其构词规律，自然可以迅速理解并记忆一系列衍生词，达到过目不忘、举一反三的效果。

《词汇奥秘》突破了以教科书为依据的分级方式，以词根为线索组织了 12000 个阅读中的常用单词，重点强调单词的构词过程而非枯燥的拼写练习，使枯燥被动的记忆过程变为主动有效的学习过程，达到在短期内迅速有效扩充词汇量的目的。

热卖中(内附 340 页速记手册一本)　　**零售价**:89 元

电脑美术设计教程

该光盘综合了电脑美术设计实践经验从教学的角度首次对电脑美术设计理论作了全面阐述，使读者在理论上有全面的认识和理解。制作技术上采用多媒体的追踪录像软件，手把手教最新图象设计软件 Photoshop 4.0 的使用方法和技巧。

该光盘界面精美，配以活泼有趣的动画和亲切的解说指导，使之具有较强的实用性和艺术性。适合于各类大中专院校及广大电脑美术设计爱好者作教材。

热卖中　　**零售价**:68 元

有问必答学电脑

该软件使广大想急于跟上时代步伐却又不得此法的电脑初学者们看到了一丝希望，它摆脱了“先学后练”的被动型学习，走向了“先练后学”的主动型学习。

“先练后学”的主动学习法可以算是这套软件的一次革命性的尝试，该软件打破了传统的学习方法，使学习目的更加明确，最迅速的掌握知识。“练”即先提出问题，学习者根据此问题的提出跟着机灵鼠进入到实际操作解题部分，得用电脑的交互式功能真正培养学习者的动手能力，反复练习这些问题继而掌握所学过的知识，学过后你将对电脑不再陌生。

热卖中　　**零售价**:98 元

小学数学日日通

《小学数学日日通》内容涵盖了小学数学的全部内容，依据学生的教材，由浅入深分为六张光盘。题目素材全部由全国有名的经验丰富的特级教师提供。通过典型的例题说解和大量的习题训练提高学生的解题能力，每张光盘还精选了大量奥林匹克竞赛题型，以期能更快地提高学生的数学成绩。

热卖中　　**零售价**:98 元/片

成名之路

该软件是这些年来电脑音乐在生活娱乐领域的一个突破，它不仅是一部制作精良的视听娱乐游戏软件，同时也是一部配备有 Vpick 弹拨器，可以让玩家轻易获得超拟真的吉他弹奏效果与练习机会的音乐设备。能通过游戏过程中的演奏练习，不仅可以体验音乐明星成功的艰辛与欢乐。同时也将使自己无形中掌握吉他演奏的技艺。玩者扮演一位乐坛新人，在自己的家中不断演练技艺，希望有一天能够成为摇滚巨星。终于有一天，著名的 AEROSMITH 乐队邀请你加入了他们的车库演奏组，于是你迈出了走向成名之路的第一步……

预计本月上市(双 CD)　　**零售价**:228 元

反击

2140 年，辛迪加公司控制了全人类，疯狂地剥削开采殖民地的资源，并为追求更大的利润空间，在银河系挑起战争。

在战争中，第二代机器人太聪明、太出色了。并且，由于程序的错误，它们不但摧毁敌对公司，也摧毁自己的公司和主人，并将人类当作奴隶。

16 年以后，到了 2156 年，在凯特那行星上，人类开始反击。人类偷出了辛迪加公司的技术和科研人员，组成抵抗小组。并制造了机器战士，努力从机器人手中夺回失去的行星。

您被最高司令部选为领导抵抗小组的人，从微不足道的经验值和两个机器战士开始。您的任务很简单：尽量削弱凯特那行星上机器人的控制力量，夺回尽量多的技术来帮助抵抗组织。并且，可能的话，将行星从机器人手中夺回，使之重新回到人类的掌握中。这样，银河系的其它星球将一一回到人类手中。

热卖中　　**零售价**:82 元

热报 最新上市产品

炽天之翼

七百年前，就在人们沉浸于欢愉的日子几近堕落之时，由魔王菲勒展开了与人们之间的征战。这场圣战最后是因三名得到了神之武器的少年合力打倒魔王菲勒而告终。之后，少年们各自重建了自己的国家，在人们的推举中，成为了当年著名的三圣王。三人所带来的和平延续了七百年的岁月，但是随着大臣夏提拉斯的举兵叛变，合运之扉再次无情地找开了……七百年的繁华岁月，是否再次陷于悲剧之渊？没人能得知。只是，在这场无情的叛变中，一个金发年轻剑士步上了转动大陆命运的巨轮上，而随着他的旅程，一段长达15年的永恒诗篇渐渐地拉开了序幕……

热卖中 **零售价：69元**

法国网球公开赛

欢迎来到《法国网球公开赛》，这是一个逼真的计算机体育模拟类游戏。你可以与计算机或者别的选手进行网球比赛，可以进行单打、双打，可以在单机上或联网进行比赛。有四种不同的场地、众多的选手供你挑选。游戏具有生动流畅的动画效果，简单易学的操控方式，可以让你打出各种不同的球路。

除了普通的游戏模式外，具备特殊技能和能力的你，还可以参加超级赛事，其中有各种不同的超级选手和有趣的比赛模式。那么，就请你坐好，睁大双眼，准备一场令人难忘的网球比赛吧……

热卖中 **零售价：118**

戴维斯杯网球锦标赛

这个游戏完全模仿了真实的《戴维斯杯网球赛》的赛事，并拥有比赛组委会的正式授权书。你将有机会代表来自16个国家的48个种子选手，在4种不同类型的场地上比赛。你的对手可以是真人，当然也可以是电脑，并且可以通过电脑这个“教练”学到不少只有世界顶尖高手才会使用的招数，什么吊高球，倒地救球，扣杀和旋转球等等；你不妨把这些绝招拿到真正的网球场上试试，说不定会有些意外收获。对不同的选手设定选项也到关重要，每个选手都有自己的判断能力、反应速度、发球力量、准确率和心理素质等，你可以根据这些选取控制球员和双打合作球员。

电脑上比赛的激烈程度，绝不比真实的比赛逊色。

热卖中 **零售价：118**

星际元帅

继“装甲元帅”之后，SSI得奖的五星系列，再次推出第四款大作“星际元帅”，带领您前往战略游戏从未到达的领域，将历史舞台推移到一个超越前代作品数万光年的时空。您将亲身体会“装甲元帅”系列的游戏引擎，经大幅加强后所产生的效果。此外，本作品突破以往战略游戏只有一个平面的设计，采最新“双平面作战系统”将地面战斗与太空战斗结合在一起。当然，资源的控管仍是个重要的课题。

在“星际元帅”中，将可看到九十种以上全3D描绘的星际战舰、一百种以上的地面单位以及数种星球类型，您将指挥一支由多个星球组成的星际联军，奋力抵抗六个外星种族的入侵。

热卖中 **零售价：148元**

大众软件产品热报 97年总目录

版面紧文案大字号略小，请读者多多包涵

新年致谢

买家庭软件

亲爱的大众软件读者朋友们：

你们好！一九九八年的脚步轻盈的来到每个朋友身边，无论是在严寒的北国还是温暖的南疆，人们都感受着新的一年带给自己的一份惊喜。《大众软件》读者服务部总部逢此新年之际，携全国各分部的同仁衷心的向所有读者朋友问好。感谢朋友们一年来对我们工作的理解、支持和厚爱。预祝大家在新的一年里身体健康、生活愉快；也预祝您的电脑给您的生活带来欢乐，成为您学习和事业的好助手。

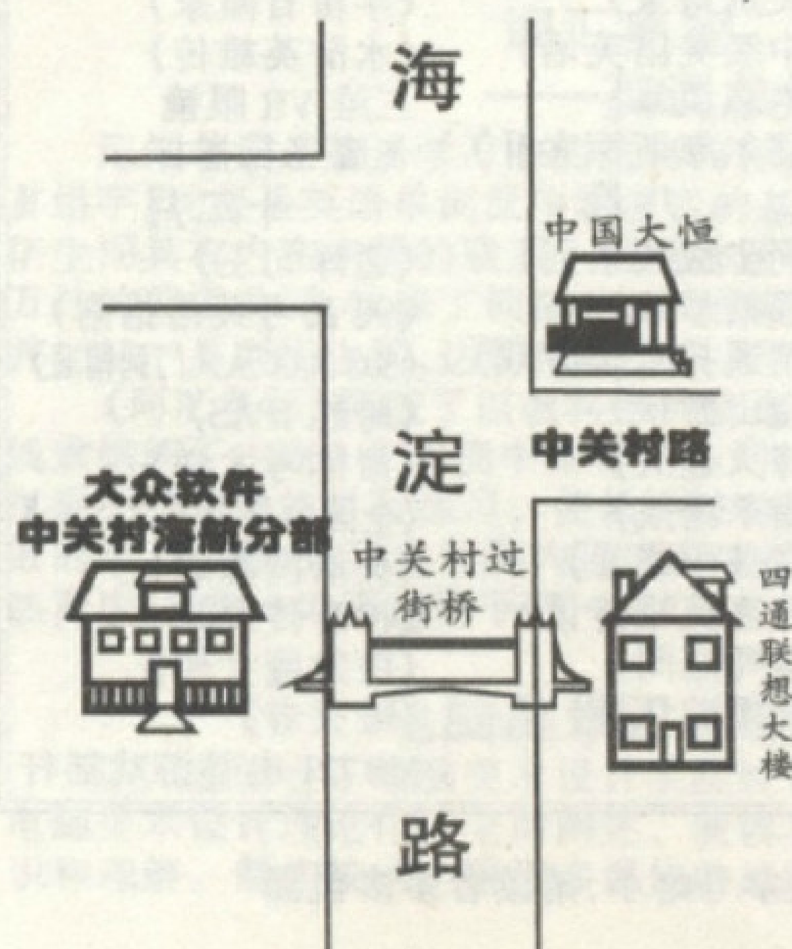
在过去的一年里，由于新闻出版署和国家科委等部门对电子出版物的出版、发行工作给予了大力支持和指导，使正版软件朝着健康有序的方向发展，使得国内从事软件开发的企业人员投入了大量的物力、人力，涌现出了大批优秀作品，繁荣了软件市场，推动了计算机家庭化，推动了计算机科技的普及。这将对我国科技事业的发展产生深远的影响。我们希望广大读者朋友们在新的一年里对我国软件事业的发展给予关注，继续支持从事这一事业的企业和开发者，我们也相信朋友的关心和支持必将得到更丰厚的回报——使更多更好的软件来丰富您的生活，增长您的才干。读者服务部也将百倍努力，提供更优质的服务，与您共度美好的1998年。

1998年春节期间各厂家将会推出一系列的价格优惠政策，届时请到当地读者服务部询问。

大众软件读者服务部总部：张友利、许卫、李诚、冯立群等全体员工
及各地分部经理共祝大家新年快乐！

- ●北京总店　经理：刘丽新
- ●北京一分店　经理：李燕冰
- ●北京海航分部　经理：罗明
- ●上海分部　经理：卢永伟
- ●上海分店　经理：张传丰
- ●天津分部　经理：王景
- ●太原分部　经理：师文侠
- ●淄博分部　经理：杨宝义
- ●新乡分部　经理：白学兰
- ●唐山分部　经理：赵以松
- ●苏州分部　经理：成坚一
- ●杭州分部　经理：曹一鸣
- ●宁波分部　经理：杨兴科
- ●广州分部　经理：松阳汉
- ●南京分部　经理：杨秀荣
- ●长沙分部　经理：尹浙
- ●南昌分部　经理：万腊生
- ●武汉分部　经理：林谦
- ●韶关分部　经理：何永雄
- ●温州分部　经理：林坚
- ●成都分部　经理：徐韬
- ●昆明分部　经理：王全文
- ●兰州分部　经理：薛峰
- ●保定分部　经理：刘庆锡
- ●新疆分部　经理：韩浩
- ●青岛分部　经理：庄涛
- ●大连件分部　经理：刘建波
- ●哈尔滨西区分部　经理：王伟
- ●哈尔滨东区分部　经理：宋大强
- ●西安分部　经理：张向丽
- ●湛江分部　经理：吴滨
- ●安阳分部　经理：申广平
- ●常州分部　经理：陈洁
- ●徐州分部　经理：周宁
- ●吉林分部　经理：曲纪先
- ●郑州分部　经理：郭凯
- ●广西分部　经理：孙兰芳
- ●株州分部　经理：张旭东
- ●贵阳分部　经理：林光
- ●柳州分部　经理：郝鉴雄
- ●廊坊分部　经理：孙阳
- ●无锡分部　经理：邓志福
- ●石家庄分部　经理：朱广永
- ●济南分部　经理：张欣
- ●锦州分部　经理：张东晨
- ●重庆分部　经理：陈影月
- ●桂林分部　经理：房洪斌
- ●马鞍山分部　经理：凤翔
- ●厦门分部　经理：王作斌
- ●抚顺分部　经理：刘冰
- ●深圳分部　经理：朱田夫
- ●开封分部　经理：徐斌
- ●塘沽分部　经理：杨铭
- ●福州分部　经理：赵勇
- ●西宁分部　经理：程千里

注：以上连锁店地址、电话等信息详见上期



开业大吉

为进一步**方便**海淀地区的读者到《大众软件》读者服务部购物，享受《大众软件》*快捷*的服务。《大众软件》读者服务部在**中关村海淀路59号**（过街桥西侧）设立**海航分部**。

已于12月1日开始试营业。

欢迎《大众软件》的新老朋友前来惠顾！

联系电话：62568319、62639795　　联系人：马森

服务部寄语

亲爱的读者朋友们:

新年好!首先祝贺朋友们在这一年中工作、学习所获得的优异成绩。祝贺大家在电脑知识方面的长足进步,也感谢大家一年来给我们所提出的建议和批评,感谢对我们的支持和信任,预祝朋友们98年里在工作、学习、事业上取得更大的收获。

97年,对于家用软件这个新兴行业来说是硕果累累的一年,各类软件不论在数量、品种、还是在质量方面都远远超过了1996年。有些朋友可能注意到了,也有些朋友由于工作、学习忙碌对此还不曾了解。应广大读者朋友的来信要求,我们还是将今年上市的部分优秀软件推荐给您供参考,希望在新的一年里,以下软件能有几款摆置在您的电脑旁,伴您轻松地度过美好时光。

电脑入门:《电脑学校》、《软硬件一点通》、《计算机操 作与上机指南》、《万事无忧》以及96年出版《开天辟地》等

文字处理及小型办公软件:《WPS 97》、《OFFICE 97》、《跟我学用 EXCAL 7.0》、《跟我学用 WORD 7.0》、《跟我学用 WORD 97 中文版 》、《WORD 7.0 交互式多媒体教程》、《WORD 97/EXCEL 97 中文版多媒体交互教程 》等 。其中,对于熟悉 WPS 的朋友来说,今年出版的《WPS 97》将是一种很实用的选择。

学习上网:《INTERNET 模拟上网 》与《INTERNET 宝典》以及《INTERNET 导航》

在校学习的朋友们,利用春节前后大量的时间将学过的知识加以复习,对新学期的课程做适当的预习,同时多接触一些其它方面的知识是必要的。

97'年这方面的软件主要有:

应试教育:《同步学系列教育软件》、《牛津剑桥化学系列》、《鹏博士系列教育软件》、《腾图帮你考大学系列软件》

英语学习:《阶梯英语系列》(小学/初/高中版)、《中级美国英语》、《轻松说英语系列》、《雷曼英语大闯关》

复习考试类:《清华园丁应试题库大全》、

素质教育:适于少年儿童 的《恬恬和小旋》、《神龙少年 》、《十万个为什么 》等 。

音乐入门与欣赏:培养音乐欣赏能力,音乐入门及音乐等级考试指南的《音乐殿堂》。

视频播放类软件:《海航 VCD 播放 97》和《腾图影视 97(CD)》。

忙碌了一年的朋友们利用春节闲休之日轻松一下紧张的神经,还是非常的必要的。与96年相比,97年的休闲娱乐软件可是不胜枚举,除了前面提到的国产原创游戏外,各种类形的优秀作品受到广大玩友们的喜爱,其中,《地下城守护者》、《暗黑破坏神》、《绝地风暴》、《古墓丽影》、《侠客英雄传Ⅲ》、《猎杀潜航》、《烽火连天》、《福尔摩斯探案》以及《足球经理 》、《生死赛车》、《极品飞车Ⅱ》等都曾热销一时。而如果运气好的话,春节前将上市的几部大作,应当受到广大玩家们的喜欢,他们是:

《大富翁总动员》:一款男女老少皆宜的模拟游戏,可四人同时与电脑对战。

《黑暗王朝》:新一代的即时战略力作;全新的即时战略游戏(高智能)INTERNET 排行榜前三名产品。

《魔法门英雄无敌Ⅱ》:经典的回合制战略游戏,比一代更加完美,令疯狂的玩家更加投入。

《海军上将》:该游戏选自《海军上将回忆录》它是依据公正的史学家和海军上将本人的记载产生的。

《星际元帅》:它将带领您前往战略游戏从未到达的领域,将历史舞台推移到一个超越前代作品数万光年的时空

喜欢球类的可以玩一玩**《足球 98》**、**《世界杯 98》**、**《法国网球公开赛》**和**《戴维斯网球公开赛 》**、**《NBA 98》**以上是我们对多年部分产品的一个评价,仅供朋友们的参考。**(以上产品在全国大众软件读者服务部及各软件专卖店均有销售。)**

最后预祝所有读者朋友们:新春愉快!万事如意!

＊＊＊

最新上市软件

软件名称	零售价
黑暗王朝	128
星际元帅	148
苏恺-27	148
大魔王物语	69
暗棋总动员	69
炽天之翼	69
沙拉那之剑	69
蜀汉英雄传	69
狩猎远征	128
绿茵桑巴舞	138
炸弹超人	48
七英雄物语(2CD)	99
法国网球公开赛	118
双子星传奇Ⅱ	138
仙剑奇侠传(WIN95版)	138
霸王迷魂车	48
新世纪兴亡史	88
小丑奇兵	118

其它产品报价详见上期《大众软件》杂志

《大众软件》配套软盘目录

期号	内容
第二十九期	WINDOWS百宝箱中介绍的工具
	MP3 播放工具
	雷神修改器
第三十期	星云轻松小字库专家
	音效转换大师
	子目录加锁工具

《音乐殿堂》好消息

《音乐殿堂》问世以来，以其“全”、“细”可做“教材”等特点读者用后顿感“与众不同”(内容详见97年7、8、9、10月本刊介绍)。

为让全国各地音乐等级考试的考生能得到更新的知识，我们同中国音乐家协会和中央音乐学院协手将两家音乐等级考试的有关详细内容(包括考试简章;等级考试的发展;各类等级考试曲目等)添加在光盘中，使这张光盘更加物超所值。

同时为照顾《音乐殿堂》以前用户，我们特别印制一批“音乐考级指南”的小册子，供老用户使用。具体领取办法：

1. 需要小册子的用户可将回执卡和2元工本费寄回北京《大众软件》读者服务部邮购中心；

2. 需要更换新版光盘的用户请将回执卡、光盘和塑料盒及成本费15元寄回北京《大众软件》读者服务部总部。

让新用户惊喜，让老用户满意！

《音乐殿堂》敬上

通译句王
——大众软件版

上市伊始各用户便被它强大的**即时汉化**，集成的 Internet **在线翻译**，独特的**汉译英、英译汉功能**，严格的**自动检错**，人性的**语法逻辑**，体贴的**自动记忆**，海量的**超大词库**，智慧的**用户修改系统库**，灵活的**后编辑修改和文件格式转换**，方便的**双向词典**……等功能所折服，其良好的口碑和超值的价格，成为翻译软件中的佼佼者(60元的价格让很多囊中羞涩之学子也能即时汉化)。

同时我们将不断为已拥有的老用户以成本价升级，让您买的无后顾之忧。

许多读者反映在当地买不到，不要紧，请汇款到**北京和平门邮局3056信箱**(邮编100051)邮费免收。

零售价：仅仅60元

大众软件读者服务部**邮购中心**成立

为了对广大读者提供更好的服务，使厂家的产品以更快捷的方式到达您的手中。我们将原邮发组扩建为邮购中心，现做出下承诺：

一、大众软件库中所有产品(期刊、配套光盘除外)挂号邮寄**免收邮费**

二、今年1月10日-2月28日大众软件库中教育软件**八五折优惠**，娱乐软件**九折优惠**，硬件**九折优惠**

三、我们在见到您的汇款单后**二十四小时**内将产品寄出

四、每三个月在邮购用户中抽取部分**幸运读者**给予奖品

五、凡家住在北京市三环以内一次邮购金额在400.00元以上者周六、日**免费送货上门**(请在汇款单上写清联系电话)

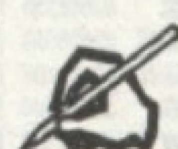
六、每年在邮购用户中抽取10名幸运读者**免费赠阅**下一年度《大众软件》月刊(12期)

七、凡在邮购中心邮购产品年累计金额在1500元以上者，**免费赠阅**下一年度《大众软件》月刊(12期)

八、凡在邮购中心购买软件者(配套光盘除外)**赠**“大众软件奖”奖券一张



软、硬件邮购须知



收款人地址：北京和平门邮局3056信箱；
收款人姓名：大众软件杂志社邮购中心；
邮政编码：100051
附言：写清您订阅的内容；
邮费(每件)：挂号邮寄邮资**免**收
快件15元；特快专递30元
电话：(010)67150879 **转**邮购中心
请特别注意：填写汇款单时要字迹工整、清晰，不要忘记填写您所在地的邮政编码，以免造成投递延误。

96－97年度邮购幸运星

傅亚炜	浙江乐清市乐城镇	孙　涛	安徽阜阳市人民东路
李舒灵	云南昆明市董家湾	杨　波	吉林市长春路电力学院
赵剑雄	福建省光泽县	朱　刚	浙江省舟山市定海环城面路
王红霞	河北石家庄中山东路	朱志宏	辽宁辽阳市青年大街
许维才	宁夏石嘴山大峰露天煤矿	黎　锋	广西白色市建行向阳储蓄所



300个老师教1个学生 一万个家长 一万个放心！

——大型集成化《雅奇－多媒体电脑家教》(FOR WINDOWS初中版)由北京大学出版社隆重推出

家长愁什么？学生烦什么？孩子的中学时期，简直成了家长的“苦难岁月”。其实，孩子都是聪明的孩子，家长本应该轻轻松松，只是我们没有找到一条“通关”的捷径....。学习、辅导不得要领，“点灯熬油”事倍功半。

《雅奇－多媒体电脑家教》**300个老师苦干3年，100个软件工程师奋斗2年，**一万个家长学生参与测试，多少人智慧与心血结出的灿烂果实，为的就是让家长解脱，孩子成绩迅速提高。把学生交给“雅奇电脑家教”－**让300个最好的老师教1个学生。**从此，孩子有了星期天，家长有了节假日....

“雅奇家教”是一套包括七门主科内容的全系列的图文声像并茂的多媒体电脑家庭教师。把枯燥的书本知识“简捷明晰”“通俗生动”地教给学生是她的最大特点。**全套软件共分为八大部分。**

“雅奇电脑家教”功能简介：

每门学科都设有**“习题训练”“复习指导”“能力测试”“实验室”“知识查询”等模块，内含相当于500册复习辅导资料书的信息。**

“习题训练”按课程的篇章节划分，便于同步练习。机上作题时由电脑教师自动批改，真人发声指出错误，难题给出解题过程和解题分析。电脑能自动记录学生成绩，使家长老师能精确了解学生每门课程、每个章节知识的能力水平。总题量达六万。

“复习指导”按课程的知识单元分类。用图表、知识树等直观形式，一目了然地帮助学生系统理解和掌握所学知识，并可指出复习重点、难题解析等。

“能力测试”按课程的单元、期中、期末、综合、学年、升学等学校考试习惯“自动出卷考核”。试卷中包含全国百余个城市的重点中学历年来的精选试卷3000余套内容，并配有标准答案。既可在电脑上作题，也可打印出试卷供家长老师检查学生成绩。

“实验室”含有“数、理、化”中的所有课堂实验、学生实验等。可在电脑上进行逼真的实验演练。大量的图文声像等多媒体手段的运用，电脑老师的真人发声讲解，对于理解掌握数学中的抽象知识、物理中的“力学”“电学”“光学”现象、化学中的“微观世界”等都有极佳的直观教学效果。“语音室”提供了一个全新的电脑语言教学环境，不但可以选择文章、段、句子听真人英语发音，还可以进行跟读训练、听力训练等。

“知识查询”将各学科的概念、原理、定律以电子辞典的形式系统地组织在一起，可方便学生查询有关知识，是学生掌握知识的快速工具。

总之，“雅奇家教”功能太多太多，绝非只言片语所能说清。她如同一个信息量巨大的电子百科图书馆。无论你是初一、初二或初三学生，她都将帮你同步学习、阶段复习、升学总复习，就象一个家庭教师一样时时陪伴着你。

大量的测试实验证明，用“雅奇家教”学习、复习、作题“兴趣盎然”，极具挑战和激励。**“顽皮的孩子”与之“较劲”，**大大提高学习兴趣。**“沉稳好学的孩子”与之“搏杀争先”，**优上加优，提高学习效率十倍以上。相当一批参加测试的后进学生大部分升入高中或重点高中。

当你重新拥有了合家欢乐的夜晚，美好惬意的周末的时候...；当你考入重点高中、升入名牌大学的时候...，别忘了给300个老师捎来收获的喜报，让我们共同分享你成功的喜悦！

> **特别注意：**在“让三百个老师都一个学生”的优惠活动举办期间，全套软件的价**格由1690元优惠为395元。由于期优惠期短暂，请尽速到您当地代理商处办理，名单见本版下方。**当地没有代理商的地区，请按本版底行地址办理邮寄，邮费免由。

全套软件包装包括：1. 系统光盘一张。2. 正版软件保护盘一张。3. 使用说明书一本。4. 升级服务卡一张。5. 精美包装盒一只。(由于采用国际最新存储技术，总量相当于八张光盘的信息)

全国各地发行单位名单

(包括全国各地新华书店音像制品商站均有销售)　本公司愿在无发行单位的地区继续征询新的发行单位，有条件的软件经销商请与雅奇总公司联系。

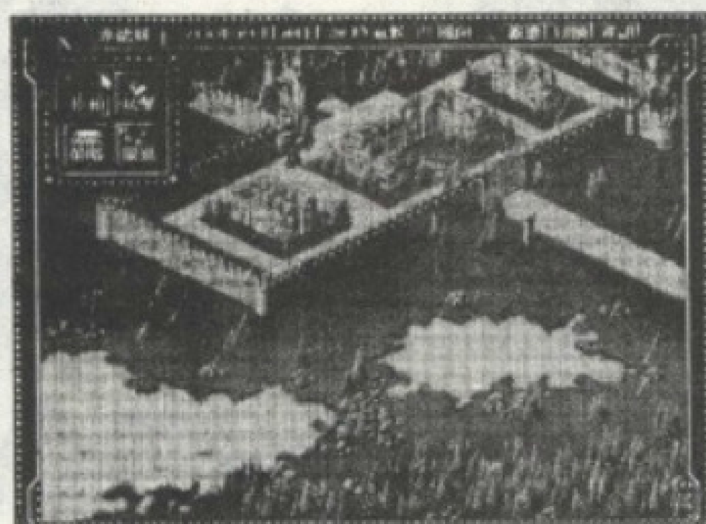
北京		广东		南通先锋	5107211	万县瑞昌	8240796	昆明棒子	5176880	南昌连邦	6228669	陕西辉煌	7801033	保定晓航	2028010	哈市赛乐氏	6220327	满洲里择宇	6222212
雅奇科贸	62642156	广州金碟	87582576	南通连邦	5598916	西昌康大	3227267	昆明希望	5146711	宜春百纺	3274738	西安奔腾	7883571	保定超软	3091018	齐市连邦	2441571	新疆	
连邦中心店	62628618	广州南软	84204166	姜堰连邦	8233797	宜宾高新	8221139	保山师专	2120060	萍乡科银	6822857	西安连邦	4267402	保定连邦	2027835	大庆连邦	6281736	乌市华顺	4816658
北京赛乐氏	62174107	广东连邦	85590403	浙江		宜宾科强	8229904	曲靖万达	3124235	赣州科力	8229498	西安赛乐氏	5265327	廊坊万天	2115240	大庆恒生	5092419	新疆图书	2873295
北京大和	62636740	广州连邦	87515309	杭州美迪	8271301	自贡拓普	2408100	玉溪信龙	2029809	景市信息	8222075	西安希望	7887551	辽宁		大庆希望	5999909	乌市连邦	2830665
北京双友	62571523	深圳连邦	3229263	杭州南北	8079935	内江慧智	2042829	个旧精诚	2130954	九江福星	8556641	宝鸡希望	3218500	沈阳希望	3909650	佳木斯连邦	8244082	克市赛乐氏	226222
北京正普	62184176	深圳赛格	3239665	杭州连邦	8853577	湖北		大理汇通	2120189	定南广电	4294006	宝鸡辉煌	3510835	辽宁华储	3895234	佳木斯宏成	8671575	哈密连邦	2765818
北京京里仁	62615307	深圳希望	3212140	金华联想	2312111	武汉天问	7874577	海南		上饶凤凰	8260644	汉中辉煌	2219324	沈阳连邦	3880626	牡丹江宏远	6239692	甘肃	
北京大恒	62628395	汕头连邦	8870529	金华连邦	2317365	武汉连邦	7871204	海口星河	6788246	广西		汉中联翔	2251343	沈阳利通	3887690	山东		兰州四达	7555871
北京侨利	62188326	珠海连邦	2259771	宁波连邦	7314312	武汉七环	7872067	海口连邦	8540137	南宁连邦	5315399	河南		大连连邦	3600234	济南恒志	8950973	兰州辉煌	8839011
北京兴宏达	62178620	肇庆连邦	2836164	宁波今日	7248229	武汉赛乐氏	7867247	海口科信	5355545	南宁梅兰	5324544	郑州连邦	5971660	大连维尔	2723234	济南连邦	6017142	兰州连邦	8826896
北京微宏	62579194	惠州连邦	2223593	宁波赛乐氏	7321285	汉口连邦	2850519	海口赛乐氏	6237377	桂林连邦	2828250	郑州三应	3945419	锦州华侨	2829833	济南维宇	2906814	兰州意友	8834009
北京圣比尔	62552749	中山连邦	8836179	温州连邦	8349272	青山连邦	6319092	宁夏		桂林科技	5810790	郑州希望	3818903	本溪通用	3866277	济南希望	6962004	兰州赛乐氏	8462851
万众力和	62634906	湛江连邦	2283993	温州阳光	8254454	宜昌成联	6737595	银川连邦	6027777	玉林广泰	2831378	郑州赛乐氏	3944962	本钢电脑	7828778	济南力科	8541004	金昌鸿志	8310029
连邦一分店	62620376	江门莹宝	3518018	瑞安创新	5653205	宜昌连邦	6732068	银川迅捷	6025112	梧州信息	3831227	洛阳亚普	4926932	朝阳银丰	2836058	烟台松华	6278744	金昌科电	8228985
连邦当代店	62614925	佛山埃特赢	3312007	义乌连邦	5541881	荆州连邦	8226283	银川五交化	4104884	柳州东方	2812344	洛阳连邦	4210385	阜新集星	3323296	烟台金石	6623036	庆阳辉煌	3223349
连邦魏公店	62180037	顺德连邦	2224616	诸暨云宵	7026151	荆州前卫	8452315	银川浪潮	6013955	柳州连邦	2803990	安阳连邦	5923854	抚顺连邦	2610730	烟台连邦	6621854	贵州	
连邦北大店	62637265	东莞中原	2114207	湖州远方	2099107	襄樊明日	3259690	银川赛乐氏	5065304	柳州赛乐氏	3821112	濮阳连邦	4893168	鞍山软件	2237413	青岛赛乐氏	3884825	贵阳连邦	5866168
连邦科海店	62639821	番禺柏灵	84898114	湖州连邦	2173108	襄樊连邦	3541136	石咀山大恒	3014514	贺县威特	5286684	焦作科信	2917506	鞍山施乐	2234695	青岛连邦	3803008	贵阳赛乐氏	5825702
赛乐氏B店	62643576	江苏		绍兴连邦	5149024	十堰蓝波	8217830	福建		安徽		商丘连邦	2311701	丹东希望	2138441	淄博通达	7542305	贵阳金山	5827765
上海		南京连邦	4408854	台州连邦	8228228	湖南		福州连邦	7851364	合肥连邦	2817190	平顶山星康	2923129	海城新新	3293029	淄博连邦	7542849	遵义连邦	8233836
上海农工商	63226198	南京希望	3362716	丽水云和	5124297	长沙连邦	4465427	福州科教	7530594	合肥赛乐氏	2617253	南阳奔腾	3166486	盘锦连邦	7808321	淄博远望	2187247	凯里东飞	8228313
上海茂立	63293695	徐州连邦	3826677	象山丹中	5720158	长沙赛乐氏	4466486	厦门连邦	2210179	宿州连邦	3027017	新乡现代	3056078	辽阳英华	5156610	泰安希望	8258548	青海	
上海连邦	62412903	无锡连邦	5860486	余姚现代	2711117	长沙电脑	2281782	厦门赛乐氏	2180255	淮南连邦	6645558	三门峡银河	2866226	营口诚信	2829480	邹城艾维	5212434	西宁辉煌	6117310
上海中新	64049404	无锡宝光	2729233	慈溪蓝天	3898504	娄底涟钢	8660393	厦门南瓜	2099553	宣州奥特	3025034	河北		吉林		莱芜万达	6218895	西宁希望	6107905
上海天翔	62775321	镇江智人	4420509	四川		衡阳九达	8211211	泉州连邦	2988849	蚌埠连邦	2064051	石家庄连邦	6978123	长春科高	5642474	东营连邦	8225198	西藏	
上海信海	63217625	盐城科技	8363319	成都连邦	5212697	衡阳电子	8229205	泉州达奇	2384567	阜阳连邦	2263280	石家庄赛氏	7034567	长春连邦	5635251	济宁连邦	2327983	拉萨希望	6322999
天津		江阴连邦	6882437	成都新一代	5213463	株州连邦	8211365	漳州海峡	2062315	山西		石家庄经纬	7042153	长春长白	5666900	威海连邦	5226953	拉萨四方	6839009
天津IPC	27216215	常州连邦	8107740	成都赛乐氏	6610934	株州兰星	8247690	漳州金利	2057888	太原连邦	4033720	邯郸明星	3034849	长春赛乐氏	5628552	潍坊三友	8210069		
天津津海	23344765	苏州中软	8626253	软件报社	6240675	郴州电脑	2232480	建瓯永恒	3830937	太原外文	4040393	邯郸联想	3069456	吉林树人	2447895	潍坊连邦	8212646		
天津连邦	27383000	苏州连邦	5322309	绵阳连邦	2331489	常德武陵	7714233	龙海电脑	6528567	太原希望	4036430	唐山连邦	2849678	延吉天和	2828830	德州连邦	2646169		
天津晨望	23532636	张家港汉邦	8210769	绵阳西科	2337253	岳阳教育	8231643	南平金凰	8838097	太原赛乐氏	4046767	唐山希望	2812408	延吉电脑	2722222	内蒙			
天津赛乐氏	23531944	连云港海天	5508260	攀枝花金谷	3334187	湘潭科技	8262170	龙岩电子	2321513	晋城科创	2030728	唐山邵氏	2094855	梅河口科文	3238776	呼市方圆	6957968		
重庆		扬州连邦	7323401	广安金叶	2332993	怀化东方	2718082	龙岩连邦	2220660	大同连邦	2051753	秦皇岛四通	3027941	黑龙江		呼市连邦	6285300		
电脑报社	63876722	淮阴英特	3934444	德阳东方	2305118	云南		三明实达	8263005	运城未来	2011779	秦皇岛中环	3028341	哈市希望	2510446	呼市赛乐氏	6957968		
重庆连邦	63858239	昆山连邦	7554063	江油百强	3220586	昆明黑马	5146711	江西		长治连邦	2013521	邢台科技	3187784	哈市赛尔	6221640	包头连邦	2132613		
重庆赛乐氏	62836953	宜兴连邦	7915634	乐山连邦	2111989	昆明连邦	4167945	南昌希望	6234341	陕西		邢台金软	2073087	哈市连邦	2523935	包头双一	2149810		

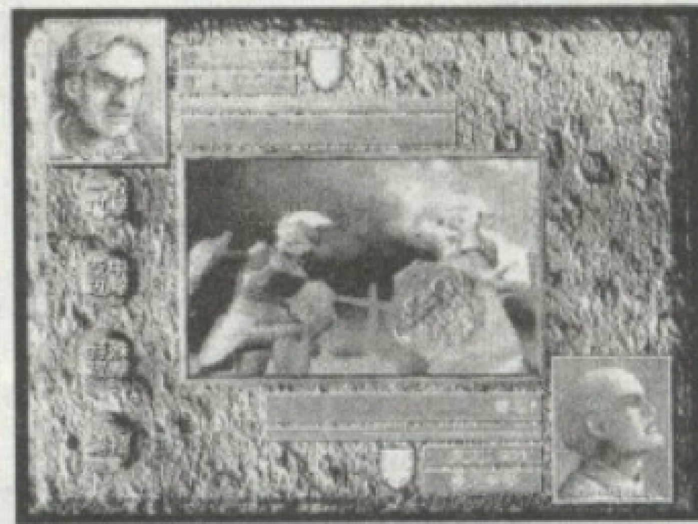
公司全称：大连雅奇电脑公司　销售部订货电话/传真：0411－4316344　4305392　技术服务部电话：0411－4308790
公司地址：大连市沙河口区万岁街152－2号　邮编：116021　开户行：交行园区办　帐号：600700210012922

Hello！ 各位玩家!

寒冷的冬天，离不开火热的 《赤日》





获台湾《新游戏时代杂志》评选的 最佳战略游戏奖

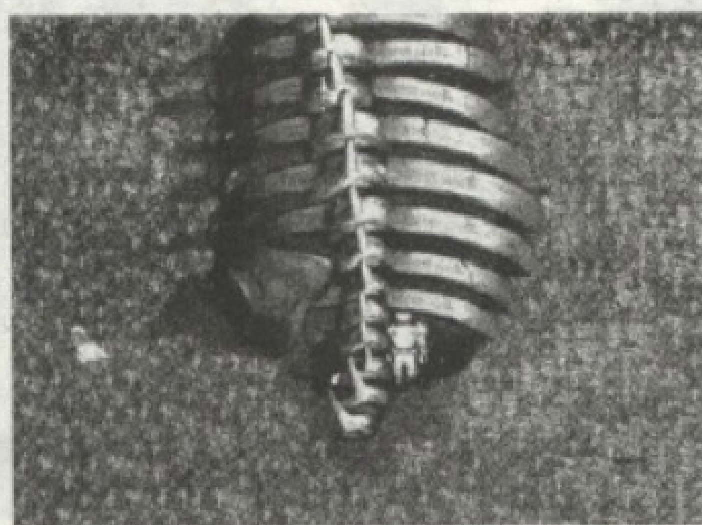
神秘的坠机……惊人的发现……科学家终于进入了大西洋海底的古文明大陆！古老的帝国战火连绵，群雄争霸。十万火急！战略挑衅！请您立刻参战!

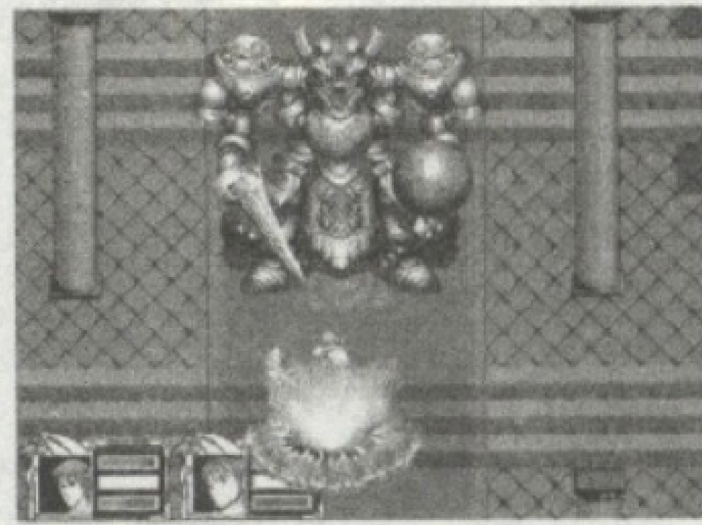
即时战略精品游戏，精彩兴奋的武将单挑3D画面

零售价¥88 元（盒内附赠精美圆珠笔一支，特价优惠券一张）

寒假之行哪里去?当然要去 《圣光岛》





游戏界有口皆碑，无人不知的 RPG创新杰作

危机四伏的禁地深处，辽阔湛蓝的天空下，你将寻找一个巨大的秘密。你是勇敢正直的王子，她是美丽忠贞的红颜知己。爱情与战争，诱惑与智慧，正义与邪恶……12种截然不同的结局，你将何去何从?！

RPG经典巨作，全新即时战斗画面

零售价¥98 元（盒内附赠精美圆珠笔一支,特价优惠券一张!）

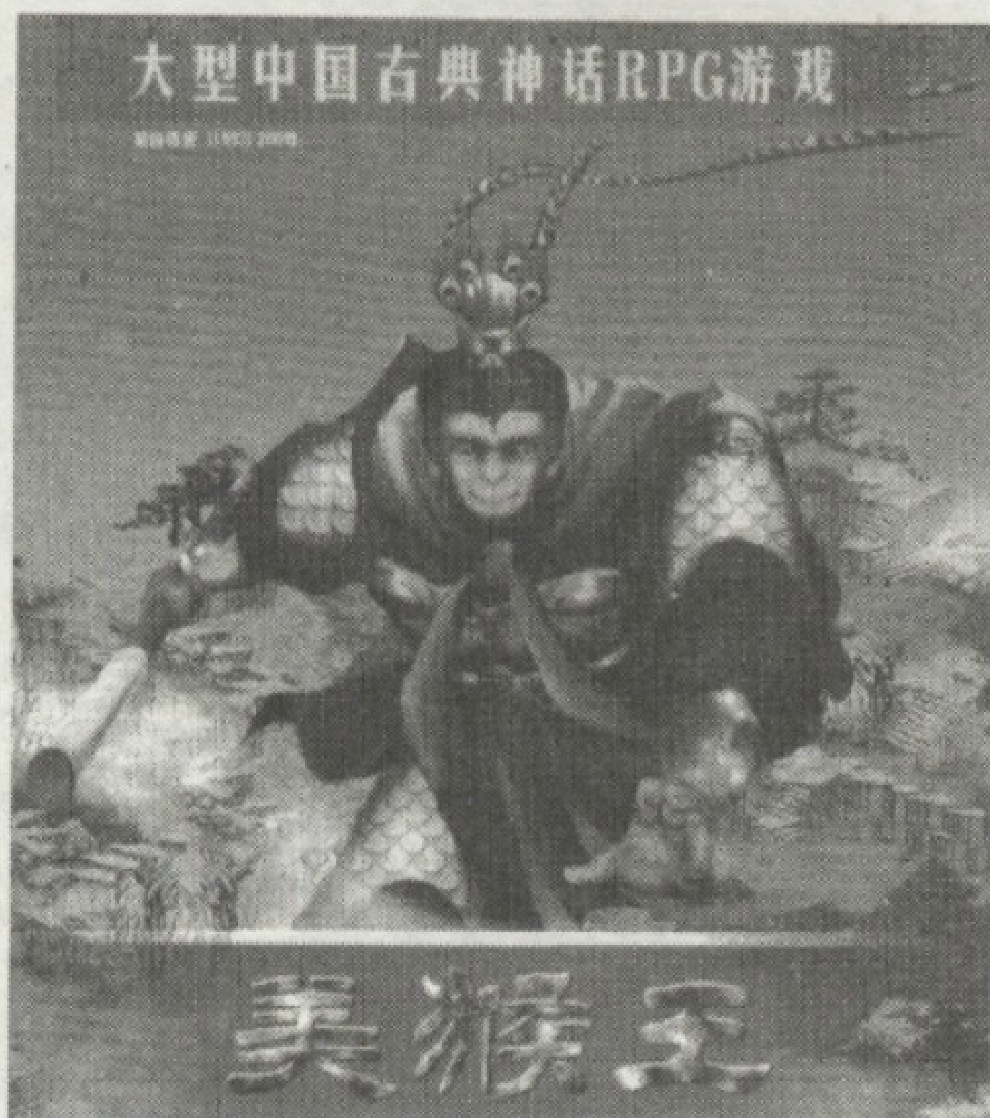
21世纪纵横股份有限公司制作 北京松岗电脑信息技术公司总代理

北京红草莓计算机技术有限公司总经销RSCC

电话：010-68426219 66816729转 741

★全国各地均有销售★

如 您 所 愿 RSCC *As you wish*



大型神话RPG游戏

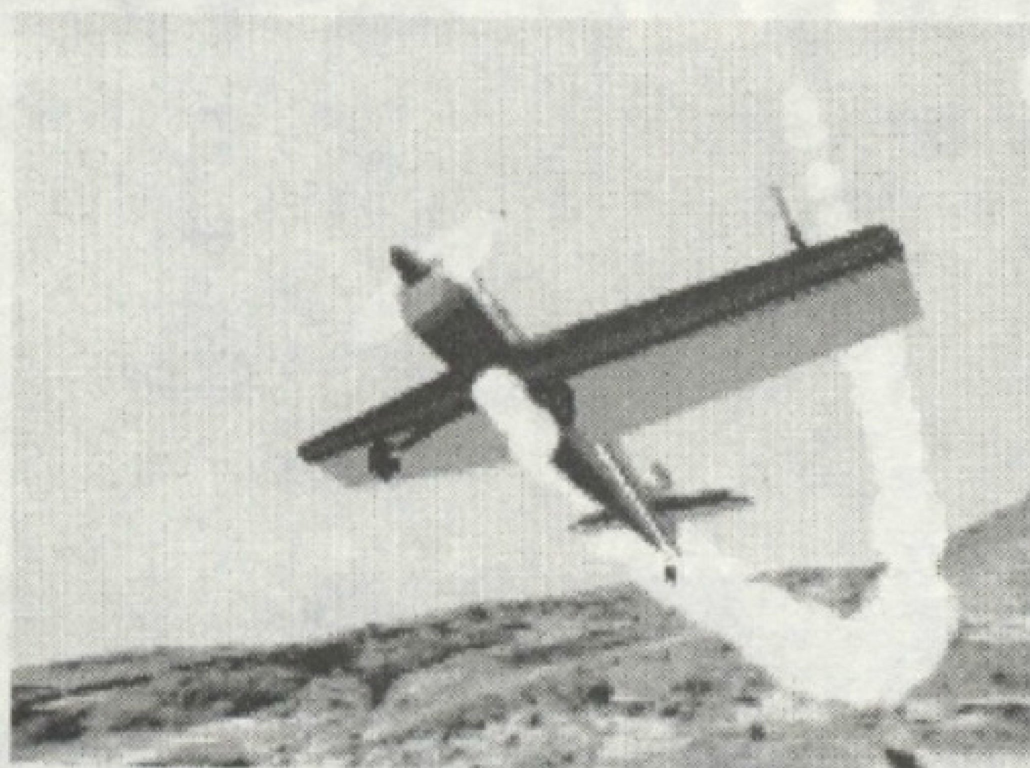
动人的民间传说
优美的民族音乐
瑰丽的境界
精美的画面
诙谐的风俗

现已隆重上市！

美猴王游戏构造了一个从天上到地下的完整的中国神话体系。天上、人间、仙境、龙宫、地狱中无处没有神怪出没。仅以南赡部洲为例，看上去十丈红尘的人间到处是碌碌的人群。仔细看：穷困潦到的竟然是身怀绝技的异人；忠厚老实的原来是作乱人间的人妖；英俊潇洒的也有枉披人皮，心怀鬼胎的豺狼；沦落风尘也有奇女子；道貌岸然未必真丈夫。走走看：茶楼酒肆热闹非凡；山村水乡桃红柳绿；峰回路转，仙境中一片清凉世界；斗转星移，地狱里全是白骨天下。

意外的惊喜！

腾 图 新 年 大 贺 礼



无限飞行

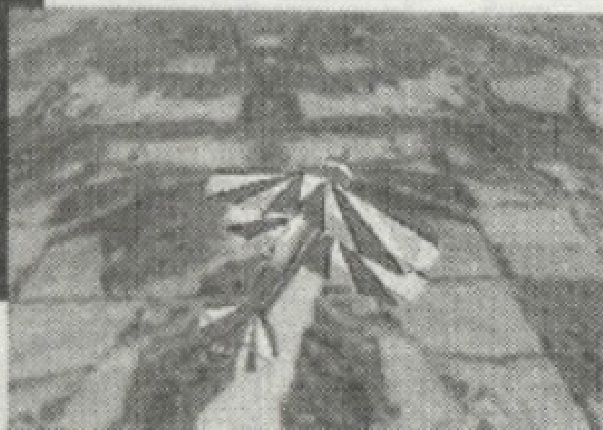
几个月前，我拜访了我们规模庞大、设备精良的游戏开发总部，并有幸一睹了我们的最新游戏无限飞行。我驾驶着小型的喷气式飞行艾普特绕着名为Little State(小州)的岛飞行。这个小岛的夏天，景致与美国的迪斯尼乐园极为相似。事后尽管除了欣赏风景或是随心所欲地射击外，好象无它事可做，但我仍从游戏中得到了无穷的乐趣。

玩家可选择飞行的区域，其中包括美国的加州，南加州、纽约、明尼苏达和法国南部以及德国的莱茵河区域，这些地方风景美极了，而且极为细腻。

这个游戏的界面相当简单，玩家在进入正式飞行前，先被带入“预备室(Ready Room)，预备室提供各种游戏选择，从飞机到飞行区域都可任玩家挑选。

总之，无限飞行既能为飞行爱好者提供娱乐，又能给有丰富飞行经验的人带来满足感。





公司名称：腾图联合电子发展有限公司
地址：中国北京海淀区知春里甲28号
邮编：100086
电话：62620141、62620142、62620143

98年元月15日
全国统一上市

俠義豪情傳
——禁煙風雲

煙不禁绝，國日貧，民日弱，十余年后豈惟無可籌之餉，抑且無可用之兵。

林則徐

- 友好的界面，错综复杂的事件，创新的战斗模式，变化无穷的武功招式，游戏紧张激烈
- 精制优美的背景、流畅的动画，名川古刹尽收眼底，画面效果生动细腻，令人耳目一新
- 扑朔迷离的多分支RPG剧情，环环相扣，不时给您意外感受
- 古朴幽情的民俗小调，动人心魄的音效旋律，更令您恍如置身悲壮的禁烟风云
- 电脑科技演绎历史，英雄侠客啸歌绝唱，外星火焰制作组倾力之作，为您真诚奉献

国内经销商：连邦软件销售连锁组织
前导软件销售连锁组织
北京晶合顺达公司《大众软件》读者服务部

各地软件专买店均有零售　零售价：98元



外星電腦科技有限公司制作

中国福州五四路国泰大厦六层A区
电话：0591-7535888　传真：0591-7553437　邮编：350003

现代办公大全

网络

服务台

软件

Office

面对纷繁复杂的现代办公环境,如何从茫然无助到游刃有余,《现代办公大全》是助你成功的良师益友。全新的办公设备和使用介绍,详尽的办公软件应用实例让你耳目一新。先进的多媒体技术、丰富的图文资料、耐心的知识讲解、多彩的应用示例、轻松的学习界面,集动画、音乐、解说于一体,均凝结着清华学者和专家的心血,相信你会真正学到实处、用到实处。



- **办公设备** 传真机、复印机、打印机、投影机、碎纸机、考勤机、集团电话、UPS
- **运行环境** WINDOWS、WINDOWS95、中文之星、RICHWIN
- **软　　件** OFFICE95概述、WORD7.0、EXCEL7.0、POWERPOINT7.0、PHOTOSHP、对付病毒、磁盘管理
- **网　　络** 基本概念、入网方式简介、学用Internet Explorer、学用Netscape Navigator、Internet实用工具及重要的资源、点对点工作组网络创建
- **实际应用** Word, 用实例告诉你各种文件的操作,还有好多精彩小制作。
  Excel, 讲解电子表格的几大妙用,可以马上操练。
  Powerpoint, 最简便的制作各种特色的图形文稿、幻灯片的方法。

新盘预告:

JAVA 入门与提高
计算机英语
金榜英语
新英语教程系列

联系地址: 北京清华大学出版社电子出版部
邮编: 100084
传真: (010)62781728
联系人: 发行科: 王曦、赵丽　电话: (010)62781737　BP: 63095188-68172 李砚
市场部: 李砚、白杰　电话: (010)62788952　65055588-6237 白杰

请于1月16日–20日光临
'98第五届北京家用电脑
及软件展览会
中国国际展览中心三号馆
通亚商机公司特展区

地球独立日

CONQUEST EARTH

作战双方采用截然不同的界面和策略，15种不同的地形，超过60个任务，令人惊叹的战争场面，画面极其精美，第一个采用高分辨率65000色的即时战略游戏。



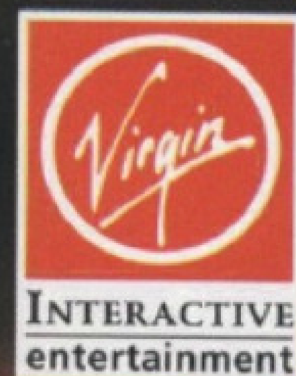
战场上，军事力量并不只是唯一的关键因素，生产力和科技发展也同等重要。你必须面对有限的人力和物力资源，平衡发展，直至夺回本属于自己的家园。本游戏是一款激动人心的实时策略冒险游戏。

VIRGIN互动娱乐国际有限公司授权


北京新天地互动多媒体技术有限公司总代理
SUNTENDY INTERACTIVE MULTIMEDIA CO.,LTD
电话：10-62862037/38/39/40转119,120 传真：10-62862036



通亚商机电子有限公司总经销
PAN-ASIA BUSINESS MACHINERY CO.,LTD
电话：10-67159800/01/02/03 传真：10-67122448



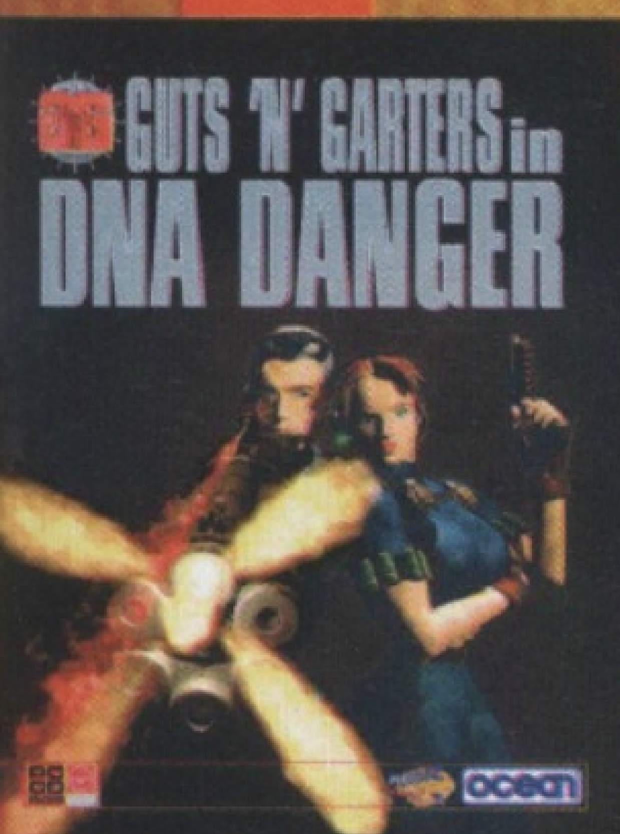
98前导贺新年



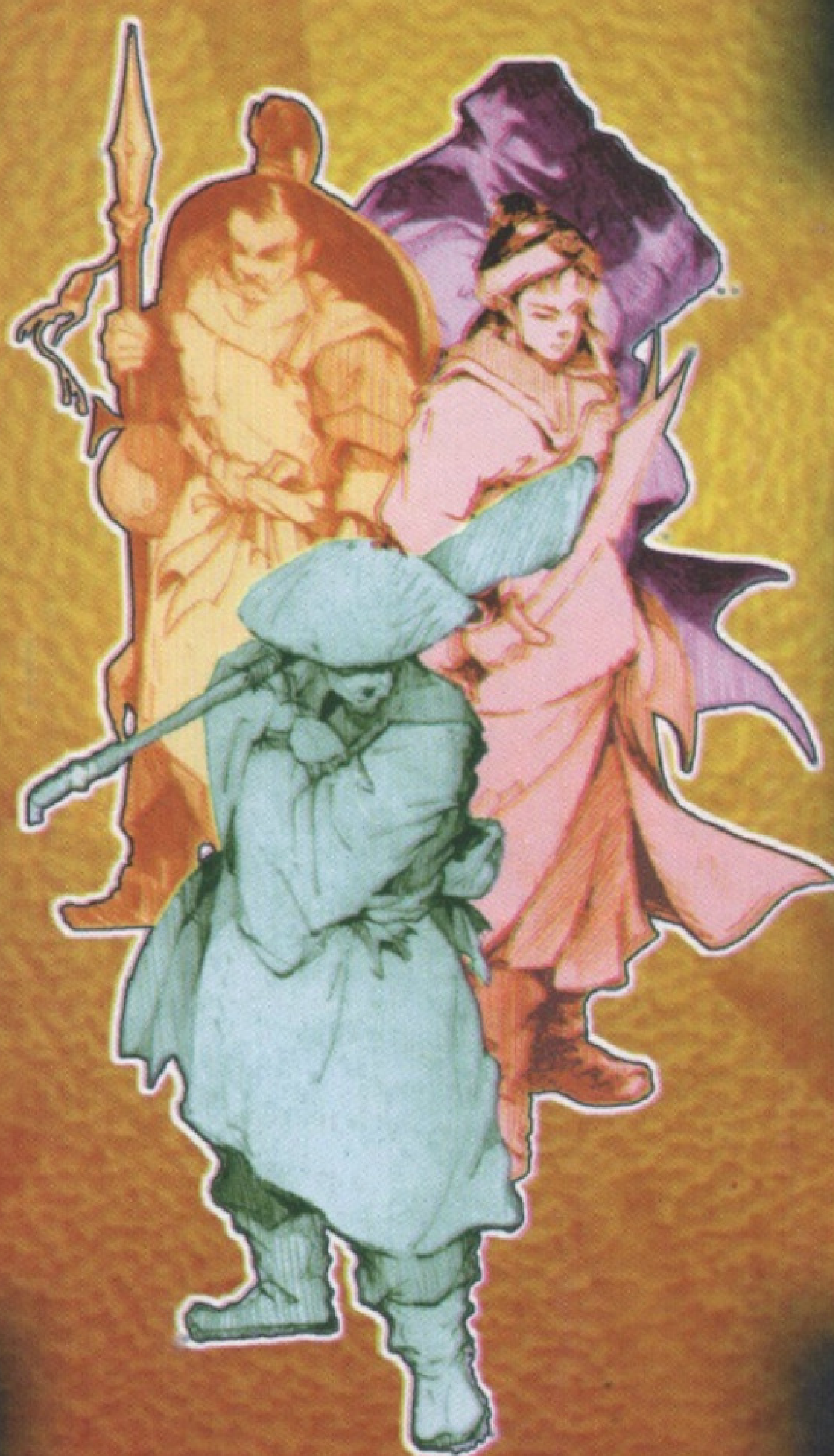
《赤壁增强版》



《西游记之齐天大圣》



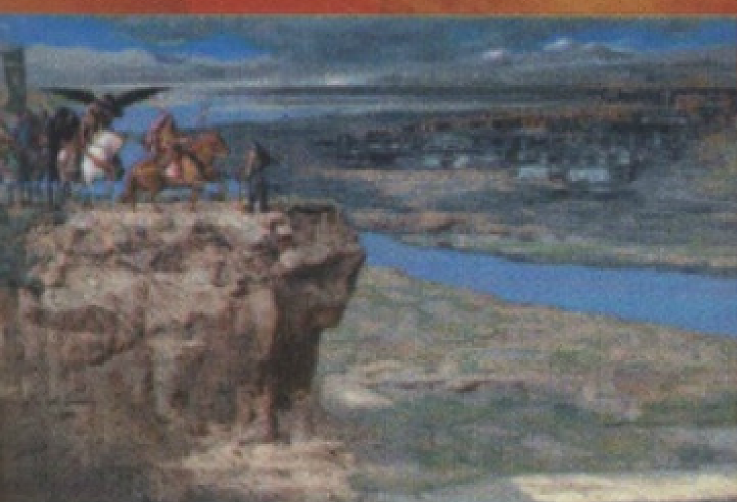
《勇闯魔窟》





《M.A.X.装甲英雄》

《水浒传之聚义篇》



《格萨尔王传奇》



《荆州》



北京前导软件有限公司
前导软件销售连锁组织

地址：北京市西城区西绦胡同15号（100009）
电话（传真）：64024800，64024801
E-mail：sales@wayahead.co.cn

贺新年

给孩子们的礼物

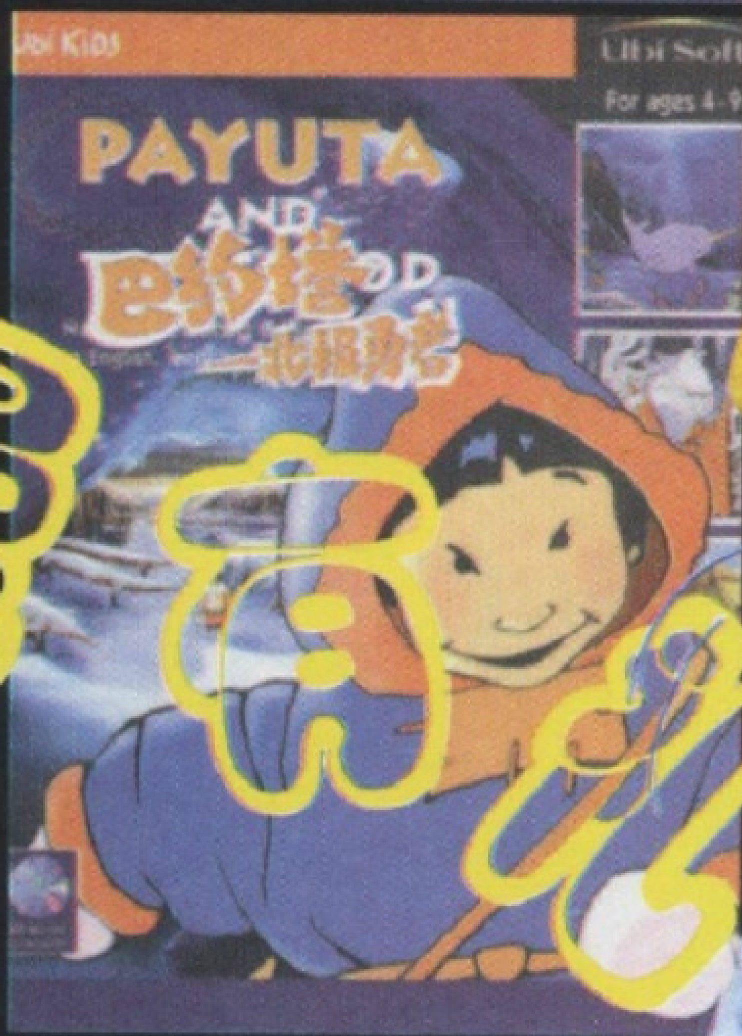
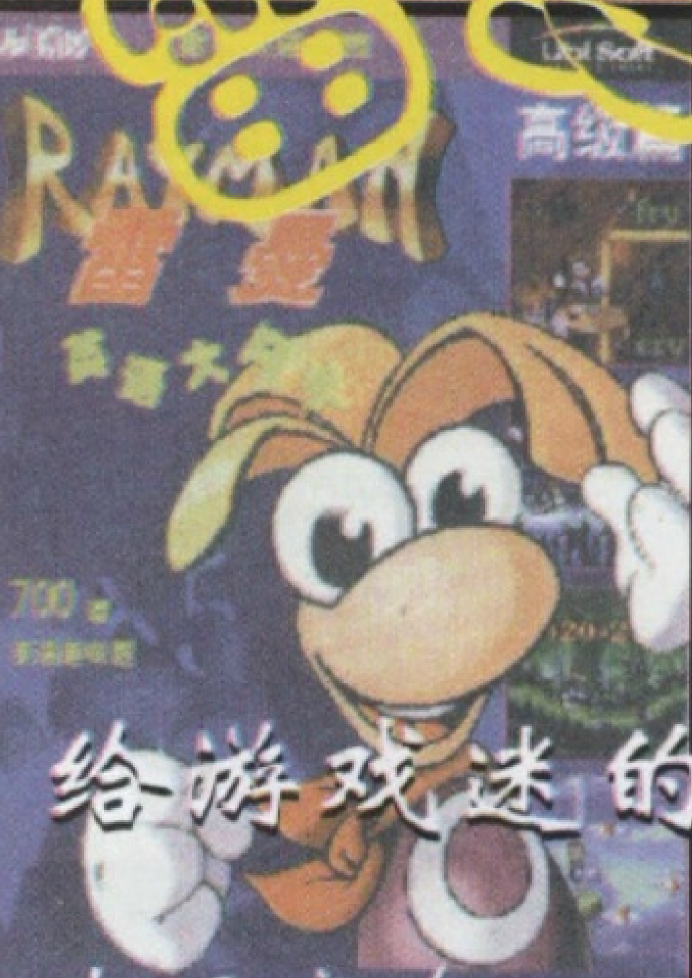
雷曼英语大闯关（入门篇、进阶篇、高级篇任选一）

＋巴约塔＋吉爱哥→150元

给游戏迷的礼物

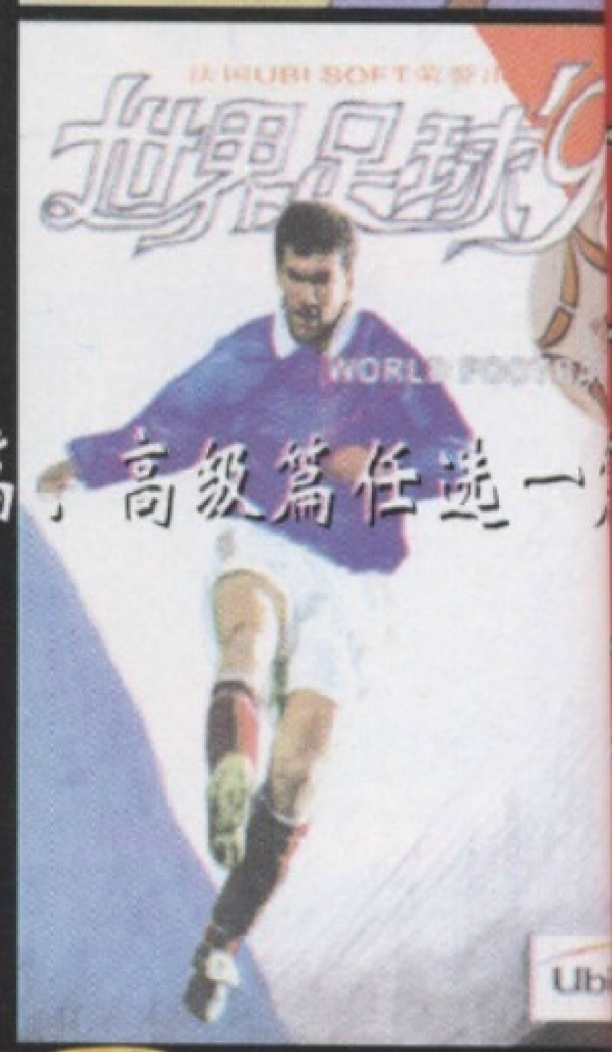
生死赛车＋最新游戏一套→198元












UbiSoft 新年期间推出娱教系列礼盒和游戏系列礼盒



法国 Ubi Soft 娱乐软件公司中国机构
地址：上海市张杨路 500 号 17 楼
邮编：200122
电话：(021)58788969 × 203、22
网址：http://www.ubisoft.com
http//www.ubisoft.com.cn

新年賀

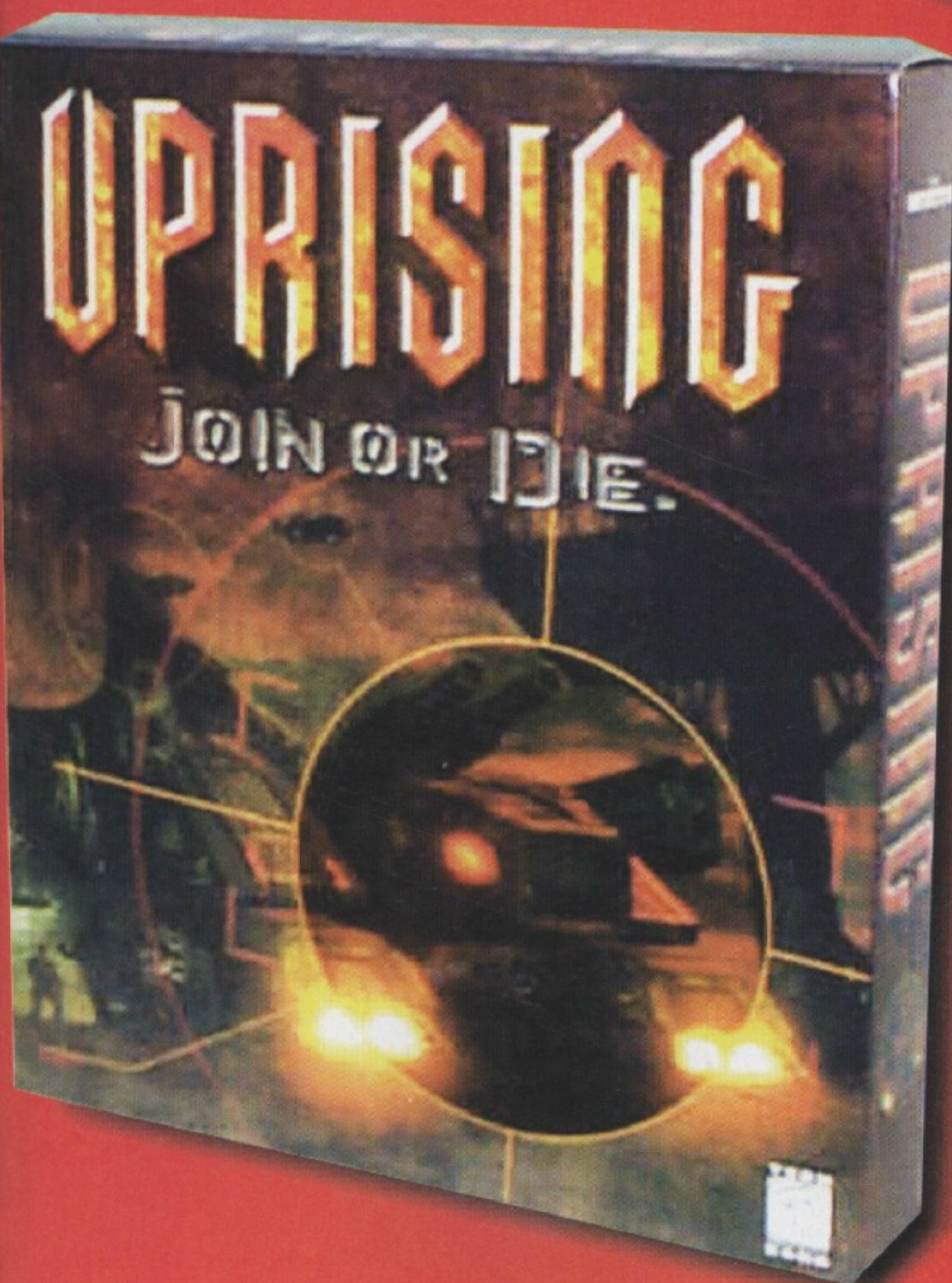
- 全套双CD豪华版
  延续的战争十忠诚的代价（资料片）
- 6个战役、64个剧情、支持单人和多人游戏模式。
- 由著名配音演员配音的完全汉化版本，帮助你玩遍游戏每一个角落。
- 空前强大的地图编辑功能
- 详细的全中文说明书



UPRISING(铁甲叛乱)

英雄无敌II

发行！



- RPG+SLG:
  熔角色扮演和即时战略于一体
- 基地建造：
  城堡是你的能量之源，尽全力保卫它
- 多人游戏：
  可支持超过4个战场指挥官
- 策略游戏：
  更新的技术，在每个场景之间进行战术资源管理
- 高度的可玩性：
  产生随机战役和众多的任务
- 激动人心的动作游戏：
  无往不胜的高技术“幽灵”坦克将帮助摧毁一切敌人
- 非凡的3-D图形：
  新的TERRA-TECH引擎带来前所未有的速度和精密的细节

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

法国 Ubi Soft 娱乐软件公司中国机构
地址：上海市张杨路 500 号 17 楼
邮编：200122

电话：(021)58788969 × 203、223
网址：http://www.ubisoft.com
http//www.ubisoft.com.cn

TOP TEN

非行榜

- ·仙剑奇侠传 （3032 票 ↑1 大宇）
- ·命令与征服 （2964 票 ↓1 WESTWOOD）
- ·暗黑破坏神 （2328 票 → BLIZZARD）
- ·金庸群侠传 （1620 票 → 智冠）
- ·古墓丽影 （1234 票 ↑2 EIDOS）
- ·大富翁Ⅲ （1130 票 ↑3 大宇）
- ·绝地风暴 （1032 票 ↓2 电子艺界）
- ·大航海时代Ⅱ （1016 票 ↓2 光荣）
- ·足球 97 （ 982 票 ↓1 电子艺界）
- 0·地下城守护者（ 930 票 ↑4 电子艺界）


1


2



3


4

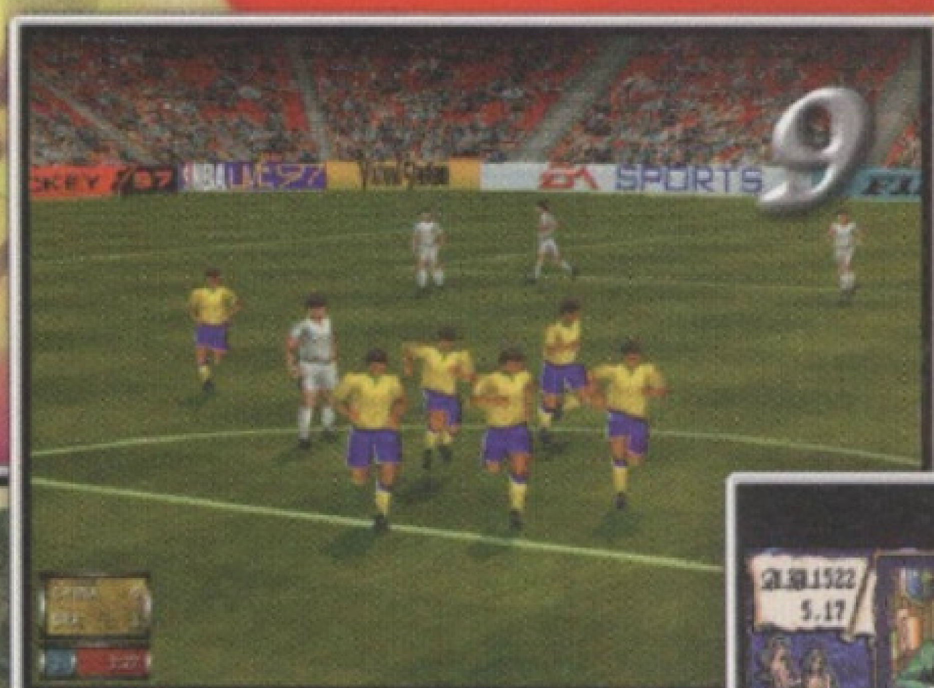

5



6


7


8



9


10





刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

零售价：6.50元
订阅价：6.00元